L'univers ATARI



520/1040 ST(E)

MEGA ST(E)

TT

FALCON

MEDUSA

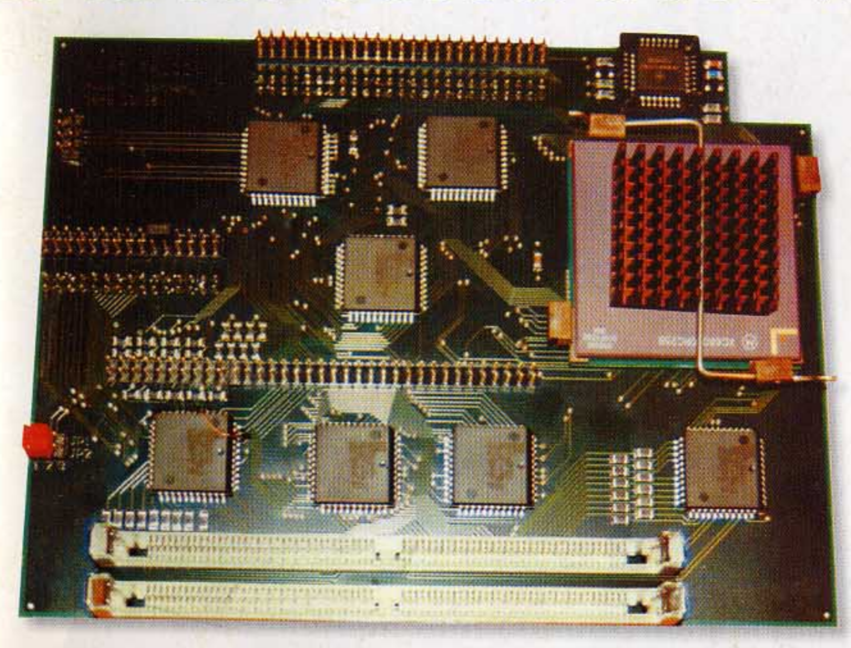
EAGLE

JAGUAR

ET AUSSI...

AFTERBURNER

Le falcon boosté à 500 %





Jaguar

Le plein de nouveauté

Musique Audio Pro

Un tas de nouveautés chez Soundpool

SHEER AGONY



L'angoisse en TRUE COLOR!

L 9876 - 101 - 32,00 F

BELGIQUE 250 FB - CANADA 7,50 $C - SUISSE 10 FS
DOM-TOM 50 F - LUXEMBOURG 225 F LUX

N° 101 – JANVIER 1996 - 32 F



MAGASIN

44, rue du vertbois – 75003 Paris – Métro République
Tél. (1) 48 04 99 75
du Mardi au Samedi - NON STOP de 11H à 18H30

V.P.C.

8, rue Maurice Barres
B.P. 85 - 91700 Ste Geneviève des Bois
Tél : (1) 69 46 00 67

Passez à la vitesse supérieure
avec un **Power MAC.**
Du Pc601 à 75Mhz au Pc604 à 132Mhz.
De 8 à 768 Mo de RAM.
De 500 à 4Go de disque dur.
Lecteur CD-ROM Quadruple Vitesse.
De 256 couleurs à 16 Millions.
APPELEZ-NOUS POUR DÉFINIR VOTRE CONFIGURATION.

MONITEURS VIDÉO

Moniteurs Basse Radiation MPR II, garantis 1 an.
Pour Atari ou Power MAC

14 pouces SVGA	1690
15 pouces SVGA	2390
17 pouces Multisync	4290

EXTENSIONS MEMOIRE

Ext 520 STF à 1 Mo	490
Ext Tout STF à 2 / 4 Mo	845 / 1345
Ext 520 STE à 1 Mo	190
Ext Tout STE à 2 / 4 Mo	495 / 990
FALCON 14 Mo	3990

Disques Durs MICROBOX Ultra-Rapides

STF/STE, Falcon et MAC garantis 2 ans constructeur.

540 Mo Externe STF/STE	2490
540 Mo Externe Falcon/MAC	1990
1 Go Externe Falcon/MAC	2490
CD-ROM Externe Falcon/MAC Vitesse x4	1990

SCANNERS

Scanner à plat 600 DPI – 16 M. couleurs	3490
Scanner à plat 1200 DPI – 16 M. couleurs	4690

IMPRIMANTES

Canon BJ–200 jet d'encre monochrome	1790
Canon BJC–600 jet d'encre couleur	3290

TOSFax Pro 2.6 — 790

Logiciel gestion fax, minitel et communication.

Modem Olitec 14400	12[illegible]
Modem Olitec 28800	19[illegible]



JAGUAR

Console Seule	990
Console + Cybermorph	1090
Console + Doom	**1290**
Console + Rayman	1449

CATBOX — 590

Interface SON, VIDEO et COMMUNICATION pour votre Jaguar.

ATARI COMPENDIUM — 390
La bible des développeurs sur Atari. En anglais et en 2 volumes.

MAGIC MAC — 1490
L'émulateur ATARI pour votre MACINTOSH ou POWER MACINTOSH. Accélération jusqu'à 30 fois par rapport à un Falcon030. Le logiciel que vous attendiez pour changer de plateforme.

CARTE FALCON FX — 1390
Extension Mémoire à 6/8/12 ou 14 MO.
Accélération à 32/36/40 Mhz.
Carte extension vidéo Blow Up intégrée.

ICD LINK 2 — 750
Interface DMA–SCSI gèrant tous les disques durs et lecteurs de CD-ROM.

PAYEZ EN 3 FOIS SANS FRAIS (aprés acceptation du dossier par CETELEM)
Tous les prix sont TTC et susceptibles d'être modifiés sans préavis. PHOTO AVION – ARMÉE DE L'AIR

ST Magazine est une publication de Pressimage
SARL au capital de 1 000 000 F
5/7 rue Raspail 93108 MONTREUIL CEDEX FRANCE
Tél. : +33 (1) 49 88 63 63
Fax. : +33 (1) 49 88 63 64
Comission paritaire : en cours N°ISSN 0980-5338
Dépôt légal 4ème trimestre 1995
flashage : SCAP INFORMATIQUE
Impression : union européenne

DIRECTION GENERALE
Directeur de la Publication :Godefroy GIUDICELLI
Directeur délégué : Patrick ANDRE
Assistante de direction : Virginie GUYARD

REDACTION
Rédacteur en chef : Godefroy de MAUPEOU
LA TERRE DU MILIEU
S.A.R.L. de presse au capital de 2000,00 F
Les Marmottières 74310 LES HOUCHES
tel. +33 50 54 49 77 / fax. +33 50 54 49 94

ON COLLABORE A CE NUMERO
Jean Jacques ARDOINO (NEXT),
Marc ABRAMSON (REDRACKAM),
François PLANQUE (FULCHROM), Patrick BONNET,
François AUBOUX (RAGA), Mathias AGOPIAN (TC7),
Fabien PIGERE, Bernard DALSTEIN (RAFALE),
Anthony GUYE VUILLEME,
Fabien LETORT

FABRICATION
Directeur de fabrication :Jacques GOUFFE
Assistantes de fabrication : Mireille MUGNERET
et Nadine DEBARD
Assistante du directeur de fabrication : Isabelle DUBUC

MARKETING
Christine de GAND

MAQUETTE
Intérieur: LA TERRE DU MILIEU
couverture: PRESSIMAGE (Carole TOULOTTE)

PUBLICITE
Steve ANTONIO

DIFFUSION-VENTE
Olivier LE POTVIN TE 73 tel. +33 (1) 49 88 63 75

TELEMATIQUE
Jacques CARON (STJC), Laurent POUPET,
Xavier CHAMBON, Arnaud DADURE, Eric LEBETTE

ADMINISTRATION/COMPTABILITE
Responsable administration : Paulette SEBAG
Chef comptable : Leila AITHABIB assistée de Nadia SAHEL et
Stéphane BOUCHARD.

JURIDIQUE
Françoise LINOFFIER

EDITO

Nous vous l'annoncions le mois dernier, la fin 95 serait faste. Et bien c'est le cas et plus encore que nous le prévoyions.

Ne nous voilons pas la face. La situation du TOS a encore subi un coup de butoir supplémentaire avec le matraquage médiatique de CRIMOSOFT et son WINDAUBE'95. Ceci dit si nous regardons la situation que voyons-nous :

1) Nous allons avoir le plus grand salon ATARI organisé en France depuis ces dernières années et, qui plus est, dans un site pour une fois dédié à ce type de manifestation (avec peut être même plus d'exposants que le ProTOS).

2) Nous vous annoncions la rencontre C-LAB-WIZZTRONIC. Cette rencontre est confirmée et a tourné autours des problèmes rencontrés par chacun dans la construction de compatibles ATARI. Que cela ait eu une incidence ou pas, le FALCON X de C-LAB sera présenté au FORUM DES APPLICATIONS ATARI et, en Janvier, ST MAGAZINE ira dans les usines C-LAB à HAMBOURG faire un reportage sur le FALCON MARK III en fabrication.

3) Nous pensions que GE-SOFT avait résolu ses problèmes de patchage du TOS, le fait est plus qu'infirmé puisque l'AFTERBURNER est disponible. Voir d'ailleurs le test de cette fabuleuse carte dans le dossier qui lui est consacré.

4) Ce que nous ne savions pas, c'est que Fredi ASCHWANDEN travaillait en secret sur un autre compatible TOS à un prix plancher : l'HADES. Qu'est ce que ce prix plancher ? C'est un 68040 à 64 Mhz, 4 mégas de RAM extensibles à 256 mégas, une carte TRUE COLOR, un bus PCI, un port SCSI, un port EIDE... pour moins de 10 000,00 F !!! Un MEDUSA à prix canon en quelques sortes.

Pour ceux qui doutent encore de la rapidité de ce bolide, sachez qu'INVERS le magazine allemand consacré à CALAMUS SL, a effectué une série de tests avec CALAMUS SL sur un QUADRA 950 (68040 à 66 mHz) équipé de MAGIC MAC et sur un MEDUSA T40 (68040 à 64 Mhz). Le MEDUSA l'emporte dans tous les cas et pourtant il n'est pas équipé (encore) de MAGIC qui accélère le système. Sachant que le QUADRA 950 est le top des MAC CISC (CALAMUS SL n'est pas compilé pour le RISC du POWER PC), on ne peut qu'applaudir.

5) MULTITOS II arrive. Plus rapide, plus fiable et beaucoup de choses en plus. Avec un peu de chance, il se pourrait même qu'on en voit un bout au salon PORTE DE VERSAILLES.

Tout ça pour dire que, s'il y a des grincheux pour qui l'ATARI est mort, ils se sont visiblement trompés d'année. Nous ne sommes pas en une forme épatante, mais nous avons en cette fin d'année 95 tous les atouts pour la regagner.

Godefroy de MAUPEOU

P.S. L'actualité du salon, étant en plein boum tous les jours, a un peu chamboulé tout le magazine, il manque donc certaines rubriques comme les actualités qui reviendront le mois prochain, c'est promis juré !!!

Toute dernière minute : WIZZTRONIC vient de réserver un stand pour le FORUM DES APPLICATIONS ATARI !!! Il est question également de 16/32 bits et plusieurs autres exposants étranger. Il est vrai que depuis une semaine, la liste s'allonge tous les jours. Nous devrions dépasser les 50 exposants et par la même le ProTOS. Faites un tour sur le 3615 STMAG en °INF pour en savoir plus lors de la sortie de ce numéro 101.

SOMMAIRE

magazine réalisé avec :

machines : TT 8 mégas, FALCON 14 et EAGLE 30 20 mégas, MATRIX 1006, scanner EPSON GT 6500, imprimante STYLUS COLOR
maquettage : CALAMUS SL, DA'S VEKTOR PRO, DA'S PICTURE, STUDIO PHOTO PRO, IMAGE STUDIO (textures), RAYSTART 3 (icônes)
rédactionnel : LE RÉDACTEUR 4+
comptabilité : LA GESTION COMPTABLE, LA GESTION DU PERSONNEL, LA GESTION COMMERCIALE, LE GESTIONNAIRE

c'est magique !!!

Allumez votre ordinateur avec la disquette ST MAGAZINE N°101 dans le lecteur et regardez votre écran. Celui-ci vous expliquera tout ce qu'il faut savoir pour pouvoir utiliser les programmes de la disquette

DISQUETTE MAGAZINE

FASTER THAN POV non interessant
toutes machines
Notre phillipe LAFARGUE national a porté FASTER THAN POV sur ATARI. FASTER THAN POV, tourne jusqu'à dix fois plus rapidement que son prédécesseur.
Voici les trois versions :
68000
68030
68030 + copro

SATURN RINGS
Il était sur l'étiquette de la disquette du mois dernier, mais pas dans la disquette. Honte à nous !

LIGHT ON
toutes machines
Un petit jeux sympathique

POLKA
toutes machines
Un programme très sympa pour apprendre la musique

CATALOGUE
toutes machines
Il revient avec même les coordonnées de l'éditeur de PROGRESSIVO.

LISTING POV
Pas de listing POV ce mois-ci pour cause de FASTER THAN POV important.

ST MAGAZINE n'a plus de comission paritaire. Ce n'est pas nouveau, cela nous est déjà arrivé il y a un petit bout de temps déjà.

Concrètement qu'est ce que cela signifie ?

Tout simplement qu'ST MAGAZINE est considéré comme un catalogue de produits pour la marque ATARI et non comme un journal d'information. Nous ne sommes pas les seuls, et si LE MONDE n'est pas considéré comme un catalogue de l'actualité, nombreux sont les magazines dans notre cas.

Cela se traduit principalement pour nous par la suppression de la T.V.A. à taux réduit pour les abonnements. Du coût, ceux-ci nous reviennent plus cher et nous ne pouvons assurer un service correct à ce niveau (tarif, gros retards de réception...). C'est la raison pour laquelle nous préférons suspendre un service qui n'en est plus un.

Comment vous procurer le magazine alors ?

Le mieux est de l'acheter toujours au même endroit. Cela nous facilite la distribution. Un exemple :

Vous habitez à MOUMOUTEVILLE où il y a 100 libraires pour 1 atariste (je sais, c'est peu, mais MOUMOUTEVILLE est un petit coin paumé dans le fin fond de la France, alors c'est un peu normal...). Cet atariste c'est vous, et pour faire marcher le commerce, vous achetez tous les mois ST MAG chez un commerçant différent. Seulement voilà un jour, on comptabilise les invendus et on s'aperçoit qu'à MOUMOUTEVILLE, les pertes sont de 99 %. Du coup, celles-ci étant trop importantes, on supprime la distribution globale dans votre agglomération pour optimiser les ventes.

Par contre, si vous l'achetez uniquement au même endroit, on ne supprimera que les 99% d'inutiles et vous pourrez continuer à le lire régulièrement tout en vous disant que vous avez fait économiser 99 magazines à PRESSIMAGE.

Dans le cas où votre libraire ne le reçoit déjà plus, sachez qu'il peut demander aux NMPP à l'obtenir tous les mois.



Métro Poissonnière

MATERIELS

Falcon 4 Mo	✆
Falcon 16 Mo Disque dur interne 520	✆
Falcon 16 Mo Disque dur externe 1 Giga	✆
Falcon Tower	✆

MONITEURS

Moniteur Monochrome STF/STE	990
Moniteur SVGA 14"	1590
Moniteur SVGA 15"	2190
Moniteur SVGA17"	4390

NOUVEAUTES

Super Falcon I mise en tower avec carte Afterburnner

Super Falcon II mise en Tower aver carte AfterBurner et carte Nova 16 millions de couleurs

OCCASIONS (suivant arrivage...)

1040 STF, STE – ATARI Méga STE	✆
ATARI TT 030 2Mo/sans DD	4500
Carte extension 16 Mo	890
Ecran 19" monochrone avec carte graphique pour méga ST1, St2, St4	2500

EXTENSIONS MEMOIRES

STE 2 Mo	590
STE 4 Mo	1140
TT 8, 16, 32	✆
Afterburner 4 Mo	1090
Afterburner 8 Mo	2100

Cartes extension TT

16 ,32, 64 MO	✆

DISQUES DURS / SAUVEGARDE

Interne Falcon 520 Mo	1590
Externe STF/STE avec Top Link 540 Mo	2490
Externe Falcon/TT 540 Mo	2100
Externe Falcon/TT 1 giga	✆
Disque magnéto-optique 230 Mo externe	4990
Boîtier alimentation double, pour sysquest et CD rom	900
Lecteur Nomai 540 Mo externe scsi avec une cartouche	4200

Résaux de 1 à 256 postes

Méga STE, TT, Falcon	✆

IMPRIMANTES

Stylus color Epson avec pilote Calamus	✆

CONSOMMABLES IMPRIMANTES

Cartouches HP noir, couleur	✆
Toner SLM 804	450
Toner SLM 605	290
Toner HP 4L	590

SCANNER EPSON

CARTES GRAPHIQUES NOVA 16 Millions de couleurs

Falcon	2490
Méga Ste, TT Nova Vme 1 Mo	2490
Méga Ste, TT Nova Vme 2 Mo	3390
FALCON Screen Blaster	490
Sreen Blaster interne	350

CARTE ACCELERATRICE

AfterBurner Falcon 68040*	4690

* TOS 4.04 tower ou rack impératif

INTERFACE DMA/ SCSI

Top Link I	490
Top Link II Pilote les CD	690
Top link interne	450

PAO / DESSIN

Calamus S	890
Calamus SL	1390
Calamus Windows NT	5490
Papillon	499
DA's Picture	1190
Cloé (raytracing)	850
Morpher	499

BUREAUTIQUE

Script 1	340
Script 4	990
Redacteur 1	90
Alpha pack	990

DES DIZAINES DE JEUX D'OCCASIONS
achat, échange
Joystick , Trackball, souris,
boitier switch écran mono-couleur

UTILITAIRES

Semprini	249
Speedo GDOS-5	445
Mise à jour Speedo GDOS	290
Midnight	290
SCSI TOOLS	✆
NVDI 3	549
Anti-Virus UVK	199

REPARATIONS

Tous matériels **ATARI**

ACHAT REPRISE de votre ancien matériel

Sur commande tous les logiciels Atari disponible sur le marché français

REPRISE DE VOTRE ATARI POUR L'ACHAT D'UN PC

PROMO : Pentium 75 , 8 Mo-1 Giga 8690 F

Bientôt Calamus pour WINDOWS 95



est ouverte du mardi au vendredi de 10 h à 12 h 30 et de 14 h à 18 h 30 - samedi de 10 h à 17 h 30
Ventes par correspondances France et étranger, port en sus, par chèque ou carte bleue. crédit Cetelem
Marchandises proposées dans la limite des stocks disponibles

EVOLUTION : la suite !

Il y a deux numéros, nous vous proposions un dossier intitulé EVOLUTION relatant la puissance de chaque machine ATARI en situation réelle. Hors ce dossier s'avérait incomplet pour deux raisons :

la première il manquait des ATARI avec un 68040 et la seconde, plus cocasse, c'est que les tableaux de comparatif entre les GEMBENCH et nos mesures, que nous annoncions comme "étonnants" le furent vraiment puisque complètement vides.

Un lecteur assez perspicace en a tiré la conclusion que nous venions d'inventer le test virtuel à remplir par soi-même. Si vous ne l'avez donc pas encore fait, en voici donc une version comprenant également l'AFTERBURNER et le MEDUSA T40. Pour le 060, il faudra attendre encore un peu (le ProTOS en principe).

La conclusion immédiate est bien entendue que le MEDUSA est l'ATARI le plus rapide. Le seul problème est son prix difficilement abordable pour l'utilisateur non-professionnel : 25 000,00 F. Ceci dit, la venue de l'HADES, MEDUSA T40 de série à un prix visé en dessous des 10 000,00 F devrait pas mal changer la tournure des choses.

Mais certains remarqueront, à juste titre, que le MEDUSA ne possède ni circuit audio, ni DSP. Hors, les calculs effectués au DSP sont quasiment 2 fois plus rapides qu'au 68040.

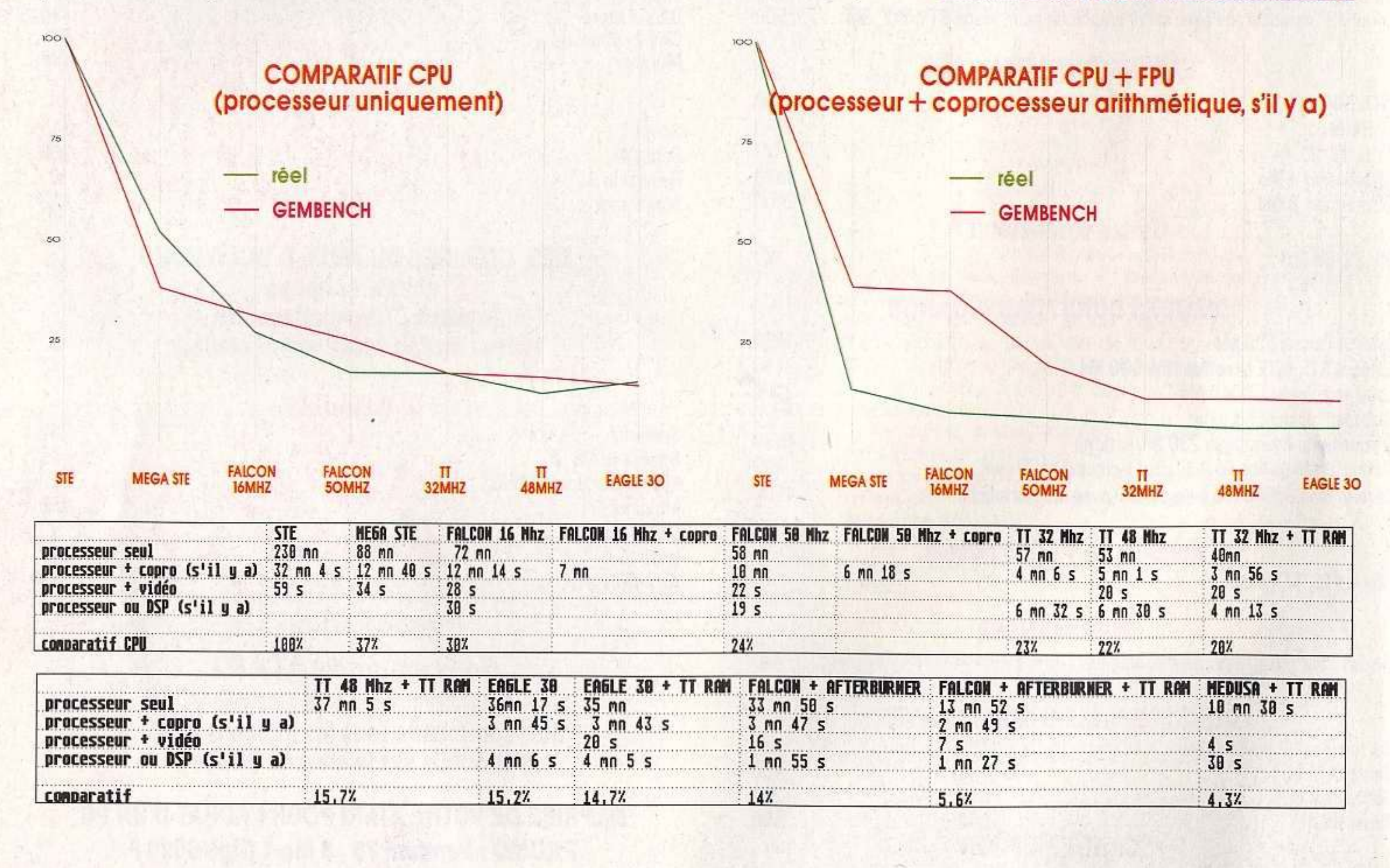
Fort de cette constatation un FALCON avec carte accélératrice pourra se révéler beaucoup plus approprié. Mais quelle carte prendre ?

Si les cartes de type HIGHSPEED 50 réalisent en fait des performances assez en deçà du gain de fréquence d'horloge (en moyenne 10 fois moins que sur papier), elles ont l'avantage du prix puisqu'une Centurbo coûte moins de 1000,00 F. Ceci dit cette dernière n'a pas encore été testée par nos soins et nous ne pouvons vous garantir sa totale "innocuité" (voir pb avec la HIGHSPEED 50 et certains FALCON).

Si vous avez plus de moyens, une AFTERBURNER sera le choix idéal puisqu'elle permet presque d'atteindre la vitesse d'un MEDUSA lors de calculs purs (raytracing par ex.), tout en profitant du DSP. Il restera le problème de la carte graphique. Il existe bien la SUPERNOVA PLUS aux résolutions et à l'accélération qui tuent (1280 * 1024 en 24 bit et 583% d'accélération graphique en TRUE COLOR), mais nous n'avons pas eu le temps de la tester avec l'AFTERBURNER. Ceci dit, si cela fonctionne, une telle configuration devrait être présentée au FORUM DES APPLICATIONS ATARI des 16 et 17 Décembre prochains.

Mais tout le monde n'a pas besoin d'une puissance phénoménale, alors regardez bien nos tests, vous devriez trouver la machine au rapport idéal utilisation-prix dont vous avez besoin, à moins que vous ne l'ayez déjà.

Godefroy de MAUPEOU



	STE	MEGA STE	FALCON 16 Mhz	FALCON 16 Mhz + copro	FALCON 50 Mhz	FALCON 50 Mhz + copro	TT 32 Mhz	TT 48 Mhz	TT 32 Mhz + TT RAM
processeur seul	230 mn	88 mn	72 mn		58 mn		57 mn	53 mn	40mn
processeur + copro (s'il y a)	32 mn 4 s	12 mn 40 s	12 mn 14 s	7 mn	10 mn	6 mn 18 s	4 mn 6 s	5 mn 1 s	3 mn 56 s
processeur + vidéo	59 s	34 s	28 s		22 s			20 s	20 s
processeur ou DSP (s'il y a)			30 s		19 s		6 mn 32 s	6 mn 30 s	4 mn 13 s
comparatif CPU	100%	37%	30%		24%		23%	22%	20%

	TT 48 Mhz + TT RAM	EAGLE 30	EAGLE 30 + TT RAM	FALCON + AFTERBURNER	FALCON + AFTERBURNER + TT RAM	MEDUSA + TT RAM
processeur seul	37 mn 5 s	36mn 17 s	35 mn	33 mn 58 s	13 mn 52 s	10 mn 38 s
processeur + copro (s'il y a)		3 mn 45 s	3 mn 43 s	3 mn 47 s	2 mn 49 s	
processeur + vidéo			20 s	16 s	7 s	4 s
processeur ou DSP (s'il y a)		4 mn 6 s	4 mn 5 s	1 mn 55 s	1 mn 27 s	30 s
comparatif	15,7%	15,2%	14,7%	14%	5,6%	4,3%

FORUM EUROPEEN des applications ATARI

Près de 10 pays représentés
au parc des expositions de PARIS
• Porte de Versailles •

MUSIQUE - INTERNET - JEUX
GRAPHISME - MULTIMEDIA

SAMEDI 16 DECEMBRE DE 10 h à 19 h
DIMANCHE 17 DECEMBRE DE 10 h à 18 h

ENTREES : Plein tarif, 50 FF - Tarif réduit, clubs, 25 FF
Parc des Expositions de PARIS Porte de Versailles, Hall 2.3
Métro : ligne 12 Station Porte de Versailles - Lignes de Bus: 39 / 49 / 80 / PC
Maquette : l'MEDIA publicité et communication (1) 60 77 13 74

ATARI DAYS'95

Les ATARI DAYS'95 de TURIN se sont déroulés les 11 et 12 Novembre derniers. Ce salon italien dédié à l'ATARI est assez particulier puisque, contrairement à ce qui se passe chez nous ou en Allemagne, l'esprit est assez confidentiel : une dizaine de stands dans un hôtel de luxe, apparentant le tout aux rencontres professionnelles assez conviviales que l'on peut trouver dans certains domaines comme les techniques de pointes.

Disons le tout net, nous sommes à des lustres du ProTOS puisque que le nombre de visiteurs est assez restreint. Marco GREPPI, l'éditeur de VOCI DI CORRIDOIO qui se nomme maintenant ATARI MAGAZINE, et organisateur du salon nous explique que cela est dû à la situation particulière de l'Italie à laquelle s'est rajoutée une grève des trains peu propice à amener la foule à Turin.



Nous y étions en tant que stand, puisque maquettant le magazine en direct, aux côtés de PARX venu en force pour l'occasion avec tous ses programmes traduits en italien. Parmi les exposants on remarque que cette année les éditeurs "musicaux", qui avaient impressionné l'année passée, n'étaient plus là. C'est d'autant plus étonnant que la très grande majorité des ataristes de la patrie d'Ennio MORRICCONE est musicien.

Par contre, dans les nouveaux, on remarquera ALGASOFT, distributeur suisse du MEDUSA. A propos de ce dernier on a pu en savoir plus sur ce fameux HADES qui doit être présenté au ProTOS fin Novembre.



Il s'agit ni plus ni moins d'un MEDUSA T40, complètement repensé pour coûter dans les 8 000,00 F. Le processeur est un 68 040 à 64 Mhz, la carte graphique, une ET 4 000 pour cause de bus PCI mais la différence vient surtout du fait que certains ports coûteux ont été supprimés. La RAM livrée en standard ne devrait pas dépasser les 4 mégas, quant au disque dur, nous n'avons pas d'infos.

En tous cas, voici une excellente nouvelle, car si une chose est sure, c'est que Fredi ASCHWANDEN est certainement le seul à avoir aussi bien réussi le clonage de l'ATARI.

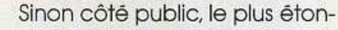
ALGASOFT présentait également LITHOS SCAN logiciel évolué de gestion de scanner AGFA HORIZON pour TT et MEDUSA. Si le prix de 12 000,00 F peut étonner, sachez que le scanner lui en vaut 300 000,00 F. A ce prix-là le résultat est tout simplement sublime. Le pilote est parfait puisqu'il permet même la retouche directe au scannage. Le MEDUSA présent était un T40 mais une carte graphique assez hallucinante puisqu'un zoom sous CHAGALL (véritable tortue sur FALCON) s'effectuait en temps quasi réel dans une résolution de 1152 * 896 en 32 000 couleurs. A noter qu'une version spécifique de MAGIC MEDUSA va être développée, ce qui permettra d'accroître encore la vitesse de celui-ci (30% ?).





On pouvait également y voir DAS'LAYOUT toujours aussi impressionnant ainsi que DIGIT II enfin disponible.

Sur le stand d'EMMESOFT, en dehors d'APEX MEDIA, MAGIC MAC, VIDEOMASTER.... et bien sûr ATARI MAGAZINE, on pouvait admirer un superbe CD ROM de textures dédié à toutes les machines, puisqu'il possède les viewers pour ATARI, AMIGA, PC et MAC.



Sinon côté public, le plus étonnant c'est la demande d'un REDACTEUR récent. En effet le REDACTEUR 3 avait été livré en standard sur les machines vendues par ATARI ITALIE et depuis plus de mise à jour. Il y a visiblement un manque à combler de ce point de vue là.



Alors Pierre, tu sais ce qu'il te reste à faire...

En conclusion, je dirais qu'il faut se méfier des petits salons. Leur taille n'est pas forcément proportionnelle à leur intérêt.



Godefroy de MAUPEOU

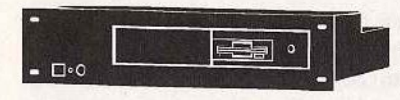
FALCON  







FALCON RACK SYSTEM



CARTE C-LAB

- *mémoire RAM 4 Mo.*
- *Disque dur SCSI AV 540 Mo.interne*
- *FDI et MO4 intégré.*
- *logiciel intégré DATA DAT*
- *port cartouche et MIDI sur face arrière*
- *AUDIO IN/OUT en jack 6.35*
- *A/M et RESET sur face avant*
- *clavier détaché*

NOMBREUSES OPTIONS:

- *disque dur 1 Go. interne*
- *extension mémoire 16 Mo.*
- *Module FA8*
- *RACK 19" pour extension (disques supplémentaires, CD-ROM, disque amovible,etc...)*

15.900 F.TTC

Installation et configuration complète pour tout achat de CUBASE avec la station

Fini les longues angoisses de l'installation et des tests

FALCON MK-I (mémoire 4 Mo.)	**5.990**
FALCON MK-I (mémoire 4 Mo. + HD 540 IDE)	**7.450**
FALCON MELODY (mémoire 4 Mo.)	**8.490**
FALCON EVOLUTION (mémoire 4 Mo.)	**Tél.**

OPTIONS RACK:

– FDI , MO4 , FA8

OPTIONS TOUR:

– CD-ROM , lecteur SYQUEST , etc...

OPTIONS COMMUNES:

– extension mémoire, disque dur IDE ou SCSI

OPTIONS FALCON

TOS 4.04, Copro 68882, extension mémoire 16Mo. avec/sans carte accélératrice, lecteur CD-ROM, disques durs toute capacité (IDE ou SCSI pour CUBASE)

SCREENEYE **Tél.**

PLATON

Dessinez votre circuit imprimé à l'ordinateur (Version 1.45) ou utilisez un routeur (Version 2.03)

PLATON 1.45 DEMO	**100**
PLATON 1.45 PRO	**990**
PLATON 2.3 PRO	**4.450**

POUR VOTRE STF/STE

extension mémoire, barrettes SIMM, lecteur de disquette, alimentation, TOP LINK, BI-TOS avec AT-BUS, clavier, souris, ect...

Moniteur monochrome et couleur (neuf / occas)

SCANNER CAMERON

Type HANDY

– 64 niveaux de gris	**950**

TYPE à PLAT A4

– 64 niveaux de gris	**3.390**
– couleur (300x600dpi)	**5.450**

REPARATION de tout le matériel ATARI De la console de jeu au FALCON030 y compris les STACY et les LASER SLM605 et SLM804

LOGICIELS (et bien d'autres)

MUSIQUE	
STYLE TRAX	990
MUSICOM 2	590
C.M.M.	349
C2D	350
TRACKOM	590
BUREAUTIQUE	
PAPYRUS GOLD	1.290
SCRIPT 1	250
SCRIPT 4	990
REDACTEUR 3	790
PAO	
CALAMUS 1.09	490
CALAMUS SL	1.590
LOOK2	1.780
DESSIN	
APEX	1.290
VISION DOCK	490
STUDIO PHOTO PRO	1.190
DA's VECTOR	1.390
MORPHER	399
PAPILLON	499
L'ELECTRONIQUE	150
LE DESSIN TECHNIQUE	150
LE DESSINATEUR	150
UTILITAIRE	
NVDI 3	549
SCREENBLASTER	490
CD-TOOLS	499
SCSI-TOOLS	399
KOBOLD 2	390
SEMPRINI	249

SOUNDPOOL

Interface SPDIF + DATADAT (sauvegarde sur DAT)	**2.750**
Interface FA8 (8 sorties analogiques séparées)	**4.490**
Interface MO4 (4 sorties MIDIindépendantes)	**1.550**
AUDIO TRACKER V 1.2	**1.410**
AUDIO MASTER V 1.5	**2.230**
DATADAT	**355**
MACHINA MUSICA	**2.240**
GUITAR DREAM	**850**
ZERO X	**1.545**

FRIEND CHIP

MM1 (8 sorties MIDI indépendantes)	**2.330**
The K..AT (télécommande)	**650**

STEINBERG

CUBASE AUDIO 16 (Version 2.3)	**6.590**
CUBASE SCORE	**4.850**
CUBASE LITE	**950**

MONTAGE ET INTEGRATION

de votre FALCON en

RACK 19" **MELODY** ou en TOUR **EVOLUTION**

- intégration de vos accessoires (modules AUDIO)
- fourniture de tout module AUDIO selon vos besoins

Nous contacter pour définir exactement les possibilités d'intégation de votre configuration.

RACK 19" séparé pour montage de vos Lecteurs CD-ROM, SYQUEST, disques durs additionnels, sauvegarde, etc.

1.515 Francs jusqu'au 31/12/95

Vente sur place ou par correspondance, prise de commande par téléphone avec CB

A . P . A . K

17,Av. de PARIS, 94800 VILLEJUIF

Tél:(1)46.78.28.14 Fax:(1)46.78.26.63

FORUM INFORMATIQUE MUSICALE

66 Bd Voltaire, 75011 PARIS

Tél:(1)43.57.50.52 Fax:(1)43.57.62.79

AFTERBURNER : LE FALCON TURBO !

Les cartes accélératrices pour Falcon à base de 68040 sont un projet vieux comme le monde, ou plus exactement aussi vieux que le Falcon. Quelques mois après la sortie, Overscan annonçait une carte accélératrice pour décembre 1993. La date passa, et on ne vit rien arriver. Il y a un an, réapparition subite du projet et apparition d'un concurrent, avec les annonces de la Barracuda, puis de la Hawk de Wizztronic. Enfin, aujourd'hui, après un changement de fabricant (c'est GE Soft, les "auteurs" de l'Eagle, qui ont finalement conçu et fabriqué l'Afterburner) et avec quelques mois de retard sur la date de disponibilité annoncée (la carte était censée être prête en juillet), nous avons enfin eu un modèle en test.

Installation Hard.

La carte se présente sous la forme d'un rectangle, d'une quinzaine de centimètres sur une dizaine (cf photo), avec, somme toute, fort peu de composants. On remarque le fameux 68040 et son ventilateur, 8 circuits grattés (impossible de lire les références, c'est de bonne guerre), des connecteurs pour deux barrettes sim 72 points pour la TT RAM, deux connecteurs de report des bus Falcon pour permettre de brancher d'autres cartes (une carte graphique par exemple) et, première surprise, un connecteur 72 broches reprenant les signaux du 68040, pour extension future (dixit GE-SOFT). Enfin, un connecteur 8 points où vient se clipser les 8 fils à souder sur le Falcon. C'est tout. Le cuivre est très propre, et il n'y a qu'un seul strap, sur l'un des 8 circuits. L'ensemble fait très pro, il faut le dire.

L'installation est presque simple : il convient tout d'abord de retirer (définitivement) le blindage du Falcon. Il faut ensuite souder 8 fils sur 7 circuits à l'avant du Falcon, ce qui est assez aisé, car ces circuits sont sur support. Plus complexe, il est nécessaire de soulever deux pattes du microprocesseur 68030, puis de relier l'une d'elle à la masse. Quand on sait que l'écart entre deux pattes du processeur est de 1/2 mm, on se rend compte que ce travail n'est pas à la portée du premier venu. J'ai moi-même eu des problèmes (je remercie d'ailleurs Pascal, Fabrice et Rodolphe d'Oxo Concept pour leur aide). Si vous n'êtes pas un expert du fer à souder, je vous déconseille donc formellement de tenter le montage vous-même.

Ces soudures-désoudures faites, il ne reste plus qu'à enfiler la carte sur les deux connecteurs internes du Falcon et le tour est joué. Mauvaise surprise cependant, il est alors impossible de refermer le capot. Avec la carte, le Falcon ne tient plus dans son boîtier et un passage en tower s'avère donc quasi indispensable (quoi que ! je travaille depuis deux semaines avec un Falcon ouvert comme sur la photo et on s'y fait).

Installation Soft.

L'installation soft est plus simple. Il suffit de placer deux programmes (un pour le processeur, un pour le copro) dans le dossier Auto, en première et seconde position, et le tour est joué. Sauf si, par malheur, comme moi, vous avez des disques dur SCSI et un driver autre que celui d'Atari. En effet, le driver ICD refuse obstinément de fonctionner, et SCSI TOOL rencontre des problèmes avec la chaîne SCSI, tant que les deux programmes AUTO n'ont pas fonctionné. Comme c'est le driver qui démarre en premier, autant dire qu'il est également inopérant. Adieu SCSI TOOLS, je t'aimais bien, tu sais, et retour aux classiques driver Atari. Si vous avez un driver de CD, aucun problème, Metados, CD Tools et Extendos marchent.

Compatibilité.

A partir de là, tout est possible. Lancez vos programmes comme si vous étiez sur un Falcon normal. Tout marche, ou presque. Même des programmes réputés (à tort ou à raison) instables (comme le Rédacteur) marchent fort bien. Un CPX fourni avec la carte permet d'invalider les caches internes du 68040, ce qui pourrait augmenter encore la compatibilité. Attention toutefois aux programmes utilisant le DSP (voir encadré), aux débuggeurs (voir 2ème encadré)

Quoi de changé.

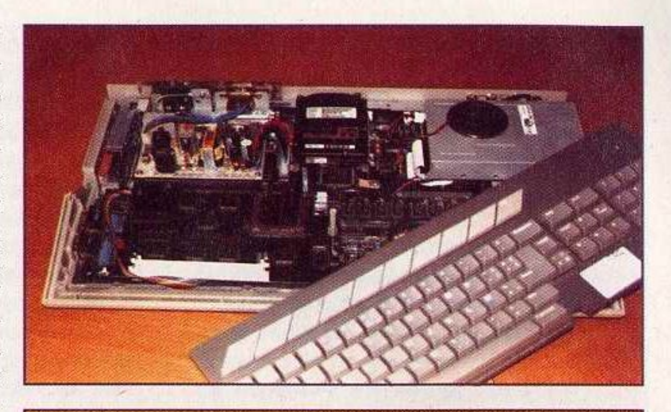
Si tout marche, quoi de neuf ? La vitesse, tout simplement. C'est relativement simple. Vous prenez votre Falcon, vous le passez en ST haute, vous faites deux trois opérations, vous repassez en 256 couleurs, vous faites les mêmes opérations. Vous devez constater une notable diminution de la vitesse, non ? Et bien, avec l'Afterburner, vous vous retrouvez en couleur avec la vitesse du mode monochrome, soit environ 2 fois plus vite. Vérification avec Gembench, en 640 * 480 16 couleurs sans NVDI. Un petit 209 % pour les opérations CPU, un 200 % en graphique et 202 % en note globale rendent peu hommage à cette carte. Nous savons tous à STMAG (et vous aussi, chers lecteurs fidèles) que les chiffres de cet utilitaire sont sujets à caution et c'est pourquoi nous préférons utiliser notre propre standard de performance, basé sur des tests réels sur des vrais programmes (regardez les résultats dans le dossier évolution, un peu plus loin dans le magazine) mais une telle accélération signifie quand même quelque chose. Retenons en particulier les 330 % des opérations mathématiques, qui montrent le rapport réel de

puissance des processeurs, lorsqu'ils ne sont pas ralentis par le reste du hard (bus, videl, accès mémoire et que sais-je encore). C'est bien, mais, pour 4690 F, on pouvait quand même espérer mieux, quand des cartes à 1000 F permettent déjà de gagner 50 %.

Et la TT RAM.

Intéressons-nous maintenant aux connecteurs pour de la Ram supplémentaire. Un petit coup de barrette magique, et hop, 16 mégas de plus. Déjà, c'est bien, le Falcon n'est enfin plus limité à ces 14 mégas de Ram maximum qui le rendaient inapte aux gros travaux de traitement d'image et de PAO. La nouvelle limite, c'est 142 Mégas... si vous avez les moyens (cf encadré). Installons le programme supplémentaire en AUTO et rebootons. Oups, c'est problématique. Le Falcon m'annonce dans la langue de Goethe que 16 mégas ont été installés, et que le VDI a été patché, puis plus rien. Bloqué. Quelques reboots n'y changent rien ! Si, enfin, en supprimant tous les autres programmes du dossier Auto et tous les accessoires, cela marche de temps en temps. Pas vraiment pratique. Ce n'est pourtant pas lié au TOS, qui est maintenant le même dans tous les pays et j'ai bien un 4.04, seule version avec laquelle l'Afterburner fonctionne. Curieux et gênant !

Un nouvel essai comme ça avec NVDI avant ce programme. Tiens, le message change ! Le nouveau message m'indique, que, comme NVDI est présent, le patch du VDI n'est plus nécessaire. Remettons programmes en AUTO et accessoires et réessayons une fois encore. Ça continue à marcher. Bref, leur patch n'est pas au point et NVDI est de ce fait indispensable (de toute façon, NVDI est déjà indispensable à tout utilisateur sérieux sur Falcon). On réessaye Gembench, qui monte maintenant à 453 % en CPU, et on repasse notre standard de performance ! C'est vraiment le jour et la nuit. Purée, la vitesse !! C'est encore 2 à 2,5 fois plus vite (ce qui mène à 5 fois au total quand même), pour les programmes qui acceptent la TT RAM (la plupart). Pour les quelques programmes que la TT RAM rendrait nerveux (ça existe et ils ne devraient pas en être fier) l'utilisation d'un utilitaire permettant de modifier les flags associés au programme (TT



AFTERBURNER ET DEVELOPPEMENT.

Si la plupart des compilateurs et des langages fonctionnent sans problème avec l'Afterburner (testés: GFA 3.5, HISPEED PASCAL, PASCAL OSS, PURE C, ASSEMBLE, DEVPAC), il n'en est malheureusement pas de même pour les débuggeurs. Comme sur Médusa 040, de nombreux débuggeurs refusent de fonctionner avec l'Afterburner. Ainsi, MON ST et MON TT offrent deux bombes lors du lancement et ADEBOG se crashe tout aussi lamentablement (mais, Brainstorm s'est dit prêt à adapter son produit à condition d'avoir une Afterburner à sa disposition le temps nécessaire.

Enfin, si Pure Débugguer se charge bien, il fournit poliment une "exception erreur crashed PD" dès que l'on tente de visualiser des variables ou registres du processeur. Bref, cela risque d'être dur pour mettre au point de nouveaux logiciels exploitant la puissance de la machine.

Et la musique ?

Comme vous l'explique sûrement avec force détails mon excellent collègue Marc Abramson qui m'accorde l'hospitalité dans ses pages après me l'avoir accordée chez lui pour nous livrer à quelques tests, un Falcon dopé à l'After-Burner c'est bien tentant ! Voir défiler les pages partition bien plus rapidement en couleurs qu'en monochrome sur un Falcon normal, a de quoi surprendre qui connaît la lenteur redoutable de CuBase en couleurs.

Première conclusion donc, ceux pour qui la production de partitions est une activité primordiale seront facilement convaincus. Il n'est pas nécessaire d'avoir avalé un chrono pour se rendre compte que les résultats sont spectaculaires, et les gains de vitesse tout à fait comparable à ceux que M. Abramson a dû mesurer dans les autres domaines.

Comme il était par contre prévisible, en matière audio les résultats sont moins convaincants avec un hardware qui ne concerne que l'unité centrale. Le facteur vraiment limitatif est en effet dans ce cas la vitesse du disque dur, à la gestion duquel le 68040 n'apporte pas grand chose. Le gain sensible de vitesse d'affichage des formes d'ondes en édition est certes intéressant, mais l'état actuel de la programmation de CuBase ne permet pas de mettre le programme en TT-Ram en cas d'utilisation des circuits audio, alors que l'opération est possible avec d'autres programmes audio comme Zero-X de Sound-Pool ou Studio-Son. Lorsque l'on remet CuBase en ST-Ram, le gain de vitesse n'est plus alors que de moitié, pour fixer les idées les opérations deviennent alors seulement aussi rapides en couleur avec la carte qu'en monochrome sans la carte, ce qui n'est déjà pas mal. Mais la vraie limitation en matière audio vient de ce qu'il n'est pas non plus question d'utiliser la TT_Ram pour l'espace mémoire, dont le rôle de buffer avec le disque dur est la base même du direct to disk.

Conclusion l'After-Burner n'intéressera en audio que les candidats à une configuration avec 4 mégas de TT-Ram, et une carte mémoire de 16 mégas en ST-Ram. Les extensions les plus intéressantes sur un Falcon pour l'audio restant l'extension mémoire, le circuit audio du MK-2 avec sa spectaculaire amélioration du signal et surtout le 2nd DSP annoncé avec le Mark-3.

François AUBOUX

RAM prog et TT RAM mem) corrige généralement le problème. Tiens, cet utilitaire (Dom Pub) serait livré avec l'Afterburner et une notice d'emploi, ça pourrait aider. Une idée de plus pour A.G.I.I.T., l'importateur Français de la carte (et au passage merci pour son prêt). A cette vitesse en tout cas, utiliser des programmes lourds ou nécessitant beaucoup de temps de calcul comme Calamus ou Néon devient vraiment un plaisir.

Autre problème sur la TT RAM, si par hasard vous choisissez de ne pas toweriser (quel beau néologisme !) votre Falcon, l'alimentation commence à avoir du mal à supporter tout. 4 mégas, plus un 68030 (qui n'est pas complètement débranché, et qui consomme donc), plus un 68040, plus de la Ram supplémentaire, plus tout le reste du hard, ca pompe ! La pauvre a du mal. Tellement de mal, que, si je remplace mes 4 mégas de ram classique par 14 mégas, le fonctionnement devient aléatoire, des bombes régulières apparaissent en même temps qu'une odeur de chaud monte de l'alimentation ! Une raison de plus pour passer en tower, avec une nouvelle alimentation plus puissante, si vous aviez 14 mégas !

Conclusion :

Pour ceux qui ont besoin de puissance, l'ensemble Afterburner plus TT RAM comble enfin ce besoin. On regrettera cependant que le 68040 ne soit qu'à 25 Mhz. A 40 Mhz, on aurait atteint des accélérations de 5 sans TT Ram, et de 12 à 15 avec TT RAM. C'aurait été monstrueux ! Mais l'Afterburner actuelle évoluera peut-être au niveau fréquence ! Déjà, Oxo cherche à faire cohabiter une Afterburner et une CenTurbo I, et les premiers tests donnent 20 à 30 % d'accélération supplémentaire. De plus, le composant situé directement au-dessus du 68040 ressemble diablement à un générateur de fréquence. Qui sait ce qu'il peut faire, en l'utilisant au mieux.

Afterburner et TT RAM

Comme le montrent les différents tests, l'Afterburner n'atteint sa vitesse optimale qu'avec de la TT RAM, ainsi appelée par référence au TT, première machine d'Atari qui possédait deux sortes de mémoires, une mémoire lente, utilisable pour le DMA et l'écran, et une mémoire rapide, utilisable seulement pour les données.

Sur l'Afterburner, il est possible de mettre deux barrettes de TT RAM. Ces barrettes peuvent être de 4, 8, 16, 32 ou 64 mégas, permettant ainsi d'atteindre 128 Méga de RAM supplémentaire. Mais avant d'acheter votre Ram, notez bien deux contraintes

– Il n'est pas toujours possible de mettre 2 barrettes. Seules les barrettes de 4, 16 et 64 mégas peuvent être doublés. En effet, les barrettes de 8 ou 32 sont des astuces de fabricants, qui dans une seule barrette SIM (en apparence) collent deux barrettes.

– Il est impossible de mettre deux barrettes de capacité différentes. Impossible de réaliser 20 mégas, par 16 + 4. Si vous mettez deux barrettes, elles devront être identiques.

Conclusion : toutes les configurations mémoires ne sont pas possibles. Voila la liste exhaustive. Attention, le prix indiqué est un prix moyen, et il peut y avoir des variations de plus de 20 % suivant le revendeur.

taille barrette	nb de barrette	taille de barrette	prix	prix total
4	1	4 Mo	850 F	850 F
8	1	8 Mo	1800 F	1800 F
8	2	4 Mo	850 F	1700 F
16	1	16 Mo	3200 F	3200 F
32	1	32 Mo	5700 F	5700 F
32	2	16 Mo	3200 F	6400 F
64	1	64 Mo	??	??
128	2	64 Mo	??	??

Enfin, notez

1) que la TT RAM n'est pas reconnue automatiquement par le Falcon. Il est nécessaire pour la faire reconnaître de mettre en AUTO un programme appelé FAFAXXX.PRG, XXX indiquant la quantité de TT RAM présente sur la carte.

2) que lorsque l'Afterburner est équipée de TT RAM, elle supporte assez mal les resets à chaud, après lesquels il y a souvent blocage durant le boot, ou non prise en compte de la TT RAM. Si vous désirez faire un reset, mieux vaut donc faire un reset à froid qui ne pose pas de problème, par l'appui simultanée CTRL + ALT + DEL + SHIFT DROIT.

3) Que la TT ram n'est pas utilisable directement pour tout ce qui est DMA et donc en particulier pour les sons. La TT RAM ne peut donc pas servir pour le Direct to Disk ou le DSP.

AFTERBURNER ET DSP

Comme beaucoup d'autres cartes accélératrices, l'Afterburner ne se marrie pas toujours bien avec le DSP. En effet, sur un Falcon normal, celui-ci tourne à 32 Mhz, alors que le processeur n'est qu'à 16 Méga. Lorsque le 68030 veut envoyer des commandes ou des données au DSP, il n'a pas à se soucier de savoir si celui-ci a traité la commande précédente, car c'est toujours le cas, le DSP allant nettement plus vite que le processeur.

Avec une carte accélératrice classique ou une Afterburner, le processeur peut se mettre à "pédaler" plus vite que le DSP, ce qui n'est pas tout prévu dans la ROM du Falcon. Le DSP aura alors beaucoup de mal à communiquer avec le processeur.

Résultat : selon les programmes et la manière de programmer la communication avec le DSP, celui-ci fonctionnera bien ou non. On obtient ainsi les résultats suivants :

CMM : OK
MUSICOM : OK
CUBASE AUDIO : OK
KILLING IMPACT : NON (problème de protection)
MOON SPEEDER : NON
Crazy DSP Player : NON
FATSOUND : OK
Studio Photo : OK
Studio Son : OK (sauf scrubbing et protection)
Routine Jpeg Brainstorm : OK
Player de Mpeg : OK pour deux d'entre eux, le troisième ne fonctionne pas.
Spectral Tool Kit : OK

D'après GE-SOFT, les concepteurs de l'Afterburner, les problèmes entre DSP et AFTERBURNER seraient réglés en passant le DSP du Falcon à 50 MHz. Un schéma pour effectuer cette modification devrait être fourni avec la carte. Nul doute d'ailleurs que votre installateur sera disposé à réaliser cette modification lors de l'installation de la carte, pour un surcoût fort minime.

AFTERBURNER

pour FALCON
prix 4500,00 F (sans la pose)

distribué par AGIIT
disponible chez LA BECANE
96, rue du Faubourg Poissonière
75010 PARIS
tél. (1) 42 80 10 39
fax. (1) 42 80 61 46

Les plus :
extension à plus de 16 mégas
vitesse super vitesse en TT RAM

Les moins :
seulement 25 Mhz
prix élevé
mise en tower indispensable
NVDI indispensable lorsque TT RAM présente.

MARC ABRAMSON

Quelques économies

L'afterburner ne peut malheureusement se loger aisément dans le boîtier Falcon d'origine. Comme pour utiliser au maximum ces possibilités, il est nécessaire d'avoir de la TT RAM, si vous additionnez le prix de la carte (4690 F), le prix d'un Tower (de 1500 à 2000 F) et le prix de la RAM (environ 850 F pour 4 Mo), vous arrivez à un total d'environ 7000 F, ce qui fait une somme, il est vrai. Deux trucs pour diminuer la facture :

1) revendez votre coprocesseur. Si votre Falcon était équipé d'un coprocesseur, celui-ci n'est plus nécessaire, puisque le 68040 de l'Afterburner intègre directement une unité de calcul flottante. Vous pouvez donc le revendre, pour un prix variant de 250 à 350 F, suivant sa fréquence.

2) N'achetez pas de Tower tout de suite. Contentez-vous de retirer le clavier, ce qui permet de fermer à nouveau le boîtier. Une plaque de carton permet de boucher le trou. Remplacez alors le clavier d'origine par un clavier détachable Atari (clavier TT ou Méga ST) ou un clavier PC avec son adaptateur (environ 600 F). Certes, cela fait un peu bricolage, mais ce n'est que temporaire, le temps que vous rentriez dans vos fonds pour acheter le Tower. En plus, la plupart des revendeurs équipent leurs towers d'adaptateur de clavier PC, et vous ne devriez donc pas avoir de problème avec votre revendeur pour retirer par la suite du prix du tower le prix de l'adaptateur que vous aurez acheté chez lui quelque mois plus tôt (ou alors, changez de revendeur).

3) Enfin, si vous êtes vraiment juste, attendez un peu pour la TT RAM. C'est moins efficace, mais ça accélère bien quand même.

LE FORUM DES APPLICATIONS ATARI



Ca y est, lorsque sortira ce numéro d'ST MAGAZINE, nous ne serons plus qu'à une semaine DU grand salon ATARI de cette fin d'année : LE FORUM DES APPLICATIONS ATARI.

Le pari est de taille puisque celui-ci se déroulera dans un lieu prestigieux, sortant enfin l'ATARI de l'anonymat :

LE PARC DES EXPOSITION DE VERSAILLE.

Bien sûr, il ne s'agit que d'un seul pavillon, mais la superficie de 1500 m2 et l'infrastructure "prévue pour" marquent un pas de géant dans l'existence même de notre environnement.

Pour une fois, nous rivalisons avec les autres. Du coup, la presse généraliste et les autres médias sont beaucoup plus enclins à annoncer l'évènement. C'est ainsi que, si tout se passe comme prévu, nous devrions avoir des publicités et annonces dans SVM, le FIGARO, VSD, CANAL +, KEYBOARDS, ST MAGAZINE (mais ça c'est une évidence, non ?) et certainement d'autres médias d'ici là (ce dossier est clôturé le 19 Novembre).

Ce grand pari, ressemblant étrangement au ProTOS'94 qui avait surpris par son ampleur et son succès, c'est à nous, à vous de faire en sorte qu'il soit réussi, en venant le plus nombreux possible. Si comme nous tous, vous refusez la grisaille, la lobotomisation de l'informatique par le PC, si vous voulez constater sur place que l'ATARI est toujours là, avec pas mal de nouveautés fabuleuses côtés logiciels, comme côté machines (MEDUSA, C-LAB FALCON X, AFTERBURNER et en principe WIZZTRONIC), ou démonstrations "live" d'envergure (voir plus loin dans le dossier), c'est le moment ou jamais.

A propos de démonstrations, le principal atout d'un salon, c'est bien évidemment de pouvoir voir tourner tous ces programmes dont on vous rabâche les yeux à longueur d'année, et ce, grâce aux démos sur place des éditeurs. Vous pouvez donc vous faire votre propre idée sur l'intérêt que peuvent représenter pour vous ces produits.

Et puis, s'il faut un argument supplémentaire, sachez que, comme dans tous les salons ATARI, il y a des affaires en or à faire sur place. De quoi largement rentabiliser le voyage si vous venez de l'autre bout de la France.

A la semaine prochaine, donc !!!

Godefroy de MAUPEOU

FORUM DES APPLICATIONS ATARI : LES ANIMATIONS !

LE FORUM DES APPLICATIONS ATARI aura non seulement des exposants qui feront la démo de leurs produits, mais aussi des animations–démos dans un cadre beaucoup plus exceptionnel. En voici un petit aperçu :

Plusieurs concours permettant de gagner des lots offerts par les exposants.

Une liaison permanente avec INTERNET permettant ainsi de vous balader sur le WEB avec un ATARI grâce à CAB (ex.WWW) et, pourquoi pas, de prendre sur place un abonnement INTERNET avec ce qu'on appelle un "provider" (fournisseur d'accès).

Sous réserve, un concert de notre spécialiste POV, Phillipe LAFARGUE, qui nous contait le mois dernier, dans sa carte blanche, qu'il était musicien. En fait il est musicien et programmeur, ce qui lui permet de faire ses propres logiciels utilisables sur scène comme THE BATCHER qui vous configure tout votre équipement MIDI selon votre répertoire.

Je garde le meilleur pour la fin :

Une méga démo des possibilités d'enregistrement audionumérique sur FALCON. Alain CHAMPAGNE, encore lui, a carrément organisé un enregistrement "live" du groupe PROBABLY US, par Gannaël TRUCHOT, avec un musicien enregistré hors site grâce à une ligne NUMERIS. Les partenaires de cette opération sont également prestigieux : YAMAHA, BOSE, SST, OXO, STEINBERG FRANCE, MMS... Le tout devrait être filmé en direct par FRANCE TELEVISION dans le cadre d'une émission sur les nouvelles technologies.

D'ailleurs cette performance fait partie d'un ensemble présentant toutes les applications audionumériques, mais également MIDI. Pour cela, Christian BRAUT (rédacteur en chef d'HOME STUDIO, auteur du LIVRE D'OR DE LA NORME MIDI et consultant pour INFONIE) animera les différents sujets :

QU'EST CE QUE LE MIDI ET QUELLES SONT SES APPLICATIONS ? – LES DIFFERENTES NORMES GM, GS, XG - QUE PEUT ON FAIRE AUJOURD'HUI AVEC LE NUMERIQUE EN AUDIO ? - INTERNET ET AUDIO - QU'EST CE QUE LE DIRECT LE DISQUE ? - A QUOI SERVENT LES DSP ?

Et dites-vous bien, que ce n'est pas tout, il y aura encore d'autres surprises.

Alors vous y serez ?

FORUM ATARI : LE PLAN !

G1
G2
F9
F8
F7
F6 Digital
F5 Frontier
F4
F3
F2 Lexicor
F1 Lexicor
E10
E9
E8 Scap
E7 Scap
E6 Parx
E5
E4
E3
E2
E1
H
I
J
K
L
C10 OXO
Alias
C9
B9
C8
B8
C7
B7
C6 Key
B6
C4
B5
C3 Disk
B4 Atari
C5
B3 Voci di
C2 Turtle
B2
C1
B1 Turtle
D4
D3
D2 MMS
D1
A4
A3
A2
A1
TOILETTES
ENTRÉE

ZONES THEMATIQUES

G. Associations
H. Jeux
I. Multimédia
J. Arts graphiques
K. Musique
L. Internert

EXPOSANTS

(?) 0X0 Concept
(1) Accord
(1/2) Alias
(1) Application Systems
(1) Atari Inside
(1) Beast
(4) Composcan
(1) Digital Concept
(1) Diskimage/ST Mag
(1) Etilde
(1) Frontier Software
(1) IFA
(1) Keyboards Magazine
(2) La Bécane
(2) MMS / Apack
(2) Lexicor/LDC
(1/2) Logitron
(1) Parx
(2) Scap
(2) Techno Service
(4) Turtle Bay
(1) Voici di corridoio

ILS Y SERONT !!!

(et bien d'autres, mais nous n'avons pas encore leur confirmation)

OXO CONCEPT

C'est l'organisateur du salon dont en peut d'ores et déjà saluer le courage et le culot d'avoir osé "PORTE DE VERSAILLES". Mais passons à leurs productions :

Vous connaissiez ITOS LAN, le réseau pour MEGA STE, TT et FALCON, ADAPTAKEY pour mettre un clavier PC sur votre FALCON, BOOSTER 030; S-BOOSTER, le superbe jeu LET'S PLAY SHANGAI, TOP CHORD, STUDIO SON, vous découvrirez :

la CENTURBO 1
carte accélératrice pour FALCON à moins de 1 000,00 F

MAGNUM
carte autorisant 8 mégas de TT RAM sur FALCON en sus des quatres de ST RAM.

LE LIED
logiciel de pédagogie musicale absolument étonnant.

SE 800
boitier se connectant sur le port DSP du FALCON et offrant 8 entrées et 8 sorties audio analogiques. Vous avez bien lu, ce n'est pas un canulard, ca existe réellement !!!

A.R.G.
le nouveau "livre" du dévelloppeur ATARI, tout en classeur et évolutif.

OUTBURST
le logiciel qui accélère plus que sensiblement vos impressions

// 3D
Le super modeleur orienté CAO enfin de retour. Il était temps, c'était un outil qui commençait sérieusement à nous manquer.

C'est tout pour aujourd'huis, il devrait y avoir d'autres surprises SUR LE STAND OXO, lors de ces deux jours.

ACCORD

Inutile de présenter ACCORD, c'est l'importateur officiel ATARI en France.

L'actualité ATARI étant aujourd'hui principalement LA JAGUAR, nous devrions en toutes logiques y voir pleins de JAGUAR, avec toutes les nouveautés en la possession d'ACCORD.

A.G.I.I.T

L'AFTERBURNER, ça vous dit quelque chose ? Si ce n'est pas le cas, retournez en page 12, 13, 14 et 15, sans passer par la case départ. En effet, vous n'aurez pas besoin de 20 000,00 F pour acheter cette fabuleuse carte accélératrice pour FALCON à base de 68040 et TT RAM. Moins de 5 000,00 F seront nécessaire pour accélérer votre FALCON de plus de 500 %.

Si vous préférez les cartes graphiques, alors visez LA SUPER NOVA PLUS qui décoiffe, pour peu qu'on ne soit pas déjà chauve !

ALIAS

Si vous lisez régulièrement ST MAGAZINE (mais c'est le cas, bien évidemment !), vous savez qu'ALIAS est situé dans le sud de la France et édite deux beaux logiciels : PROMETHEE et VISION.

PROMETHEE
c'est le logiciel dédié au monde médical et dont on se demande pourquoi tous les médecins ne l'ont pas encore acquis. Superbe interface, gestion en réseau, module comptabilité très évolué intégré, et même table lumineuse pour regarder vos radiographies. Il fallait y penser

VISION & VISION DOCK
On en parle régulièrement, c'est vrai, mais il faut dire que VISION évolue sans cesse et nous étonne à chaque version. Venez donc découvrir la 2.5, c'est là aussi un outil indispensable à tout infographiste.

APAK

Gérard KANI, fondateur d'APAK, est un ancien du SAV d'ATARI FRANCE. C'est lui qui avait récupéré le SAV de la corp lors de la mise en sommeil d'ATARI FRANCE sous le biais de sa société GK SERVICES (GK pour Gérard KANI, j'imagine). Depuis, APAK a voulu se lancer dans la "production" de FALCON "customisé" avec MMS donnant lieu au FALCON RACK dont nous vous vantions les mérites il y a peu. Cela étant incompatible avec le SAV d'ATARI EUROPE, GK a donc abandonné ce dernier (qui échoie à PROTECHNIK) et fusionne donc avec APAK, puisque deux entités distinctes n'ont plus d'utilité à l'heure actuelle.

GK est mort, vive l'APAK !

Ceci dit, assimiler l'APAK au SAV et à la "customisation" du FALCON serait assez réducteur, puisque G. KANI est aussi revendeur. On devrait donc trouver sur son stand, une grosse quantité de logiciels, périphériques et accessoires.

APPLICATION SYSTEMS

APPLICATION SYSTEMS, absents des deux derniers (premiers ?) salons, revient en force avec d'un côté des nouveautés forts attendues comme

MAGIC ATARI, MAGIC MAC, SCRIPT 5 et en principe le nouvel NVDI (s'il est terminé à temps)

De l'autre côté, des mégas promotions sur certains produits de la gamme, mais chut : là c'est une surprise !!!

J'allais oublier : pour les mises à jour, pensez à prendre avec vous vos disquettes originales. Afin de pouvoir repartir avec l'update.

ATARI INSIDE

Notre confrère allemand est lui aussi de la partie et, à force d'entendre parler de lui dans notre revue de presse, vous devriez être comblés de pouvoir acheter directement ce magazine indispensable.

ATARI INSIDE, est édité par FALKE COMPUTER et nous devrions aussi trouver tous ces produits sur ce stand. A ce titre, je me suis laissé dire qu'il devrait y avoir des LYNX II à un prix défiant toute concurrence. Si vous n'en avez pas, c'est le moment d'en acheter une, si vous en avez déjà une prenez un câble COMLYNX et achetez en une deuxième. A deux c'est géant !!!

BA INFO

Christian HUAUX, auteur de CLOE, vient d'ouvrir son magasin et outre la présentation de l'indispensable CLOE, proposera toute une série de matériel à des prix TTC assez sidérants. Jugez plutôt :

disques durs IDE MAXTOR :
240 Mo: 900,00 F / 340 Mo: 978,00 F / 510 Mo: 1200,00 F / 630 Mo: 1340,00 F / 1 Go: 1600,00 F / 1,2 Go: 1770,00 F

disques dur SCSI (IBM) :

520 Mo: 1290,00 F / 1 Go: 1790,00 F / 2 Go: 5000,00 F /
CD ROMS IDE ATARI
quadruple vitesse IDE (SONY): 1190,00 F
sextuple vitesse IDE (STINGWAY): 1900,00 F
moniteur couleur 14" SVGA NE: 1490,00 F
barrette mémoire 16 Mo 32 bits: 3390,00 F
lecteur ZIP parallèle: 1490,00 F
disque 100 Mo ZIP: 120,00 F
Pensez tout de même à réserver à l'avance, de façon à ce que BA INFO puisse faire un stock conséquent à la demande.

C-LAB

Le "repreneur" du FALCON sera là avec son nouveau bébé au nom de code FALCON-X. Ce n'est pas encore le MARK III, mais déjà une évolution par rapport au MARK II qui aurait explosé les ventes en Allemagne cet été (prenant par là même C-LAB au dépourvu). En attendant le mois de Janvier, où nous irons directement à HAMBURG voir le MARK III (68040 voire 68060) en avant première dans les usines "C-LAB", vous pourrez donc découvrir des 16 et 17 décembre ce fameux "FALCON X" dont on ne sait pas grand chose, si ce n'est que c'est un boîtier "DESKTOP" avec un lecteur de CD ROM, des entrées et sorties S-PDIF et audio pro en série. C'est vraissemblablement un 68030 mais lequel ? On peut imaginer une HAWK à l'intérieur vu les récents échanges C-LAB/WIZZTRONICS, mais je crains qu'il ne faille attendre le mois de Décembre pour en savoir plus (il n'y a que peu de chance qu'il soit fini pour le ProTOS).

C-LAB fait partie des sociétés à même de relever le défi du compatible ATARI et le fait qu'ils passent de la pub dans quasiment tout l'Europe (en Janvier pour la France), ne peut qu'aider le TOS à repartir.

En tout cas, les machines C-LAB ne sont pas un mirage.

Tout comme le MEDUSA ou l'AFTERBURNER, ça existe, ça marche et c'est d'enfer !!!

BEAST

START MICRO est mort, BEAST nous arrive ! C'est d'ailleurs le seul rapprochement que l'on pourrait faire entre les deux, à part peut-être le directeur de la publication, un certain Patrick MARCELLI, ancien rédacteur en chef de START MICRO.

L'équipe est nouvelle, le format aussi. BEAST se présente comme un complément d'ST MAGAZINE. L'histoire nous dira si cette complémentarité se révélera fructueuse.

COMPOSCAN FRANCE

COMPOSCAN arrive avec armada de logiciels. Les plus connus sont APEX MEDIA, NEON 3D, OVERLAY 2, LOCATE IT, MUSICOM 2, F-DRUM, SCREENBLASTER, UVK les CD de fontes, mais il y aura aussi de grosses nouveautés comme

PIXART 3 enfin en France

Le logiciel de dessin allemand débarque enfin chez nous dans une version 100% française. Les principales innovations sont l'utilisation de la transparence, le "scannage" en direct, le mixage d'images, les outils évolués. Les autres fonctions son toujours aussi impressionnantes : projection sur grille ultra rapide, impression couleur, gestion des tablettes graphiques à pression...

Un must enfin disponible !!!

ARABESQUE 2 VEKTOR

ARABESQUE n'en finissait plus de se faire attendre. Il est enfin là ! Entièrement sous GEM, il tourne sur tous les clones et émulateurs, supporte SpeedoGDOS 5, possède un éditeur de texte intégré, récupère le DXF, l'EPS, le A11-a13, le GEM, l'AOB, le Gerber, le PLT et surtout le SHAPE de NeoN GRAPHIX permettant ainsi de créer des fichiers d'extrusion pour ce dernier.

ARABESQUE 2 est le premier logiciel de dessin vectoriel sur ATARI à gérer les transparences. Il est donc tout bonnement INDISPENSABLE !!!

Et plusieurs surprises dont nous soupçonnons que certaines d'entre elles sont COMPONIUM, logiciel musical de SOUNDTRACKER-éditeur de partition et THAT WRITES, le fameux traitement de texte tant attendu.

COMPOSCAN est un élément incontournable du monde ATARI français, mais ça, vous le saviez sans doute déjà, non ?

DIGITAL CONCEPT

DIGITAL CONCEPt c'est l'éditeur du magnifique jeu FALCON KILLING IMPACT.

Si vous ne l'avez pas vu, foncez vers leur stand pour assister à une démo. Si vous n'avez pas de FALCON, sachez qu'une version ST est sortie. Vous n'avez donc plus aucune raison pour ne pas l'acquérir.

DISKIMAGE

DISKMAGE, vous connaissez, puisque c'est la maison PRESSIMAGE. Stephane, qui gère la boutique de PRESSIMAGE, vous proposera une tonne jeux à prix "budget". Noël étant tout proche, avec les prix DISKIMAGE, vous devriez pouvoir remplir toutes les chaussures de la famille.

Si vous n'aimez pas les jeux, ce n'est pas grave, car il y a aussi CALLIGRAPHER GOLD, la collection POCH'EXPRESS,... également à des tarifs en "contre-plongée".

ETILDE

ETILDE, c'est LE REDACTEUR qui évolue constamment avec maintenant une nouvelle version du correcteur syntaxique.

On trouvera également PAPYRUS GOLD en français, toute la gamme LOGISOFT dont les "comptabilités" évoluent également sans arrêt, mais aussi la toute gamme GRAAL qui fonctionne avec SpeedoGDOS.

Notez au passage que la version PC du correcteur syntaxique, intitulée CORDIAL, vient d'atteindre le chiffre des 1000 exemplaires vendus comme sur ATARI. Ceci dit, l'arrivée de la version 2 devrait redonner un coup de fouet à notre REDACTEUR + qui possède tout de même l'avantage, par rapport à CORDIAL, d'avoir un méga traitement de texte intégré.

FRONTIER SOFTWARE

Décidément FRONTIER SOFTWARE, est on ne peux plus dynamique. Voici la somme de nouveautés que vous pourrez acquérir durant ce salon :

– nouvelle version d'IMAGE STUDIO (des tas de nouvelles textures très réalistes).
– nouveau DIGITAL TRACKER
– un nouveau RAYTRACEUR
– DINO DUDES FALCON
– PLATONIX jeu FALCON
– hardware WIZZTRONIC
– CD ROM NCS
– logiciels CYREL
– START IT
– la fameuse carte HAWK, si tout se passe bien.
– des tas de produits surprises...

GENERATION 5

(représentés par OXO CONCEPT)

GENERATION 5, c'est tout une gamme d'éducatifs pour ATARI. Les éducatifs, c'est comme pour les chaussures. Il faut les essayer pour être sûr qu'ils correspondent bien au niveau de votre enfant. Et là rien de tel qu'un salon pour pouvoir tous les essayer (et il y en a !!!). En plus, ils sont en promotion à un prix plus qu'attractifs durant ces deux jours. Alors, si vous avez des enfants, c'est le moment !!!

ID MUSIC

Alain CHAMPAGNE se démène, on vous l'a déjà dit. Voici donc un des produits de son

agitation (en collaboration avec Thierry MINEAU) : la collection ETUDE.

KESACO ?

C'est une méthode multi-instruments pour l'apprentissage par le groupe. Au total : 6 instruments.

BASSE rédigée par Thierry MINEAU

BATTERIE rédigée par Jean Marc LAJUDIE

PIANO rédigée par Didier MAKAGA

GUITARE rédigée par Peter NATHANSON

SAXO rédigée par Jaicy DESMOND

Chaque niveau offre 6 styles différents, chaque instrument a son livret de 16 pages accompagné d'un CD. On y trouve des conseils, 5 leçons pour l'instrument en solo, 5 leçons pour en groupe, et pour finir, le morceau joué à deux tempi : 60 et 80.

Le tout est enregistré sur FALCON avec CUBASE AUDIO 16, YAMAHA PROGRAMMBLE MIXER O1, effets travaillés sur STUDIO SON.

IFA

Si, si, vous avez bien lu : IFA sera là, avec ses 2 000 disquettes de DP et un dupliqueur sur place. Vous pourrez repartir avec les poches bourrées de sharewares, freewares et versions de démo à un prix plancher.

INFONIX

(représentés par OXO CONCEPT)

INFONIX c'est surtout le VIDI ST 12, qui permet de digitaliser sur ATARI à moindre frais avec une caméra vidéo.

PARX a même dévellopé un RIM spécifique pour cet outils qui fait rimer ST avec MULTIMEDIA.

Vous ne le connaissiez pas, vous comblerez enfin cette lacune impardonable.

LA BECANE

LA BECANE, c'est Robert, un ancien de SCAP, que tout le monde commence à connaître. Un passionné de la bécane d'où le nom du magasin. Comme c'est d'un magasin qu'il s'agit, on aura droit à pas mal de logiciels, accessoires et périphériques dont c'est une des spécialités comme le MDB par exemple (disque amovible 1 giga de NOMAI).

LA TERRE DU MILIEU

Eh oui, LA TERRE DU MILIEU se lance dans la distribution. Fort de la constatation que certains produits fabuleux n'arrivent toujours pas chez nous pour cause de manque d'éditeurs, nous avons décidé d'importer "l'essentiel toujours pas trouvable chez nous". Cet essentiel commence avec RAINBOW II MULTIMEDIA jusqu'à ce jour introuvable chez nous, continue avec LE GUIDE DE REFERENCE DE L'ATARI, ce fameux livre expliquant tout le(s) bureau(x) des ATARI avec des tas d'astuces pour tous ceux qui ont acheté une occase sans doc ou qui veulent découvrir toutes les fonctions qu'ils ne connaissent pas encore.

Et puis on y trouvera aussi le CD du redac'chef d'ST MAG : LA HAUT LES MURAILLES. Profitez en, il n'en reste presque plus !!!

LDC

Tiens, un autre revendeur spécialisé dans les périphériques à prix plancher. Là aussi, je vous conseille vivement d'aller faire un tour, vous devriez être assez surpris

Et puis, Marc VIDAL est un ancien d'ST MAG (rubrique DEMOS),

alors c'est l'occasion ou jamais de rencontrer un spécialiste de la démo sur ATARI.

LEXICOR FRANCE

LEXICOR FRANCE, pour ceux qui ne connaissent pas encore, c'est l'éditeur des indispensables STUDIO PHOTO (PRO), CYBERSCULPT, CHRONOS, XENOMORPH, RAYSTART...

Le gratin de la 3D sur ATARI quoi !

Mais c'est aussi le spécialiste de la vidéo sur nos machines avec la fameuse CHILI fonctionnant sur FALCON maintenant. Là aussi, si vous n'avez jamais vu, c'est le moment ou jamais.

Quant à PHASE IV, c'est la série de logiciels développées pour SILICON GRAPHICS et portée sur ATARI aux possibilités d'animations 3D époustouflantes alliées à une ergonomie et une simplicité d'utilisation exemplaire.

LOGITRON

LOGITRON présentera son superbe jeu SHEER AGONY. Décors TRUE COLOR, sons digitalisés, ambiance angoissante à souhait. A découvrir d'urgence !!!

KEYBOARDS

KEYBOARDS, c'est le magazine de référence des synthés et home studio avec lequel ST MAGAZINE pratique une collaboration plus que fructueuse. En témoignent les pages KEYBOARDS dans ST MAG et les pages ST MAG dans KEYBOARDS. Il faut dire que nous avons un point commun : le nombre très élevé de musiciens utilisant l'ATARI. Nous avons d'ailleurs un projet de collaboration plus étroite dans un proche avenir, mais là aussi chut ! C'est la surprise.

Par contre ce qui n'en est plus une, c'est la présentation en avant première du tome 3 de la série BIEN COMPRENDRE CUBASE dont les tomes 1 & 2 sont chroniqué avec ABAX et le MIDI LE LIVRE DE BASE dans le cahier musique de ce mois-ci.

On y trouvera également leur premier CD ROM avec, entre autres, des sons pour vos échantillonneurs et synthés.

On trouvera aussi également un HORS SERIE HOME STUDIO dédié à l'équipement du ??? Home studio bien sur. Devinez qui en est le rédacteur en chef ? Je vous le donne en mille Alain CHAMPAGNE ce qui nous augure une belle place pour nos machines favorites.

Puisque nous en sommes à Alain CHAMPAGNE et à KEYBOARDS, sachez que celui-ci réalise toutes les partitions des cahiers de ce type des publications MASTERPRESS et bien évidemment c'est sur FALCON avec CUBASE SCORE.

MEDUSA SYSTEM

MEDUSA, c'est le nom qui fait rêver tout atariste qui en connaît l'existence. Fredi ASCHWANDEN a créé la rolls de l'ATARI les MEDUSA T40 et surtout T60. Pensez donc une machine qui pédale quasiment à 16 fois la vitesse d'un TT (4 pour le T40) et sans MAGIC. Une machine équipée d'une carte graphique qui permet le zoom en temps quasi-réel dans des résolutions comme le 1408/1056 en 32 000 couleurs dans un logiciel de retouche qualifié de véritable TORTUE, j'ai nommé CHAGALL. Comme toute ROLLS, le prix est en conséquence (prévoir dans les 25 000,00 F pour le T40).

Et bien maintenant la ROLLS a un petit qui va se vendre au prix de la GOLF : j'ai nommé l'HADES qui avec les mêmes performances que le T40 devrait coûter moins de 10 000,00 F. Pas mal, quand on sait que le T40, dans des conditions analogues, dépasse en vitesse dans tous les cas le QUADRA 950 d'APPLE.

On ne sait pas encore si l'HADES sera présent au FORUM DES APPLICATIONS ATARI, mais le MEDUSA lui sera là et vous pourrez jauger sur place, la puissance de ce véritable monstre informatique.

En attendant, voici la photo de l'HADES en plein test chez MEDUSA SYSTEM.

MMS

Tout musicien digne de ce nom se doit de connaître MMS. A l'origine importateur et véritable "lanceur" des produits STEINBERG en France, MMS récidive avec la gamme SOUNDPOOL, dont nous vous faisons l'éloge à longueur de cahiers musique tant Thomas BAUMGARTNER (Mr SOUNDPOOL) sort de nouveautés et de mises à jour de ces produits phares.

Au ProTOS'95, c'est une véritable avalanche de nouveautés qui devraient être présentées. Avec un peu de chances, ces mêmes nouveautés seront PORTE DE VERSAILLE.

René et Gannaël TRUCHOT (Mrs MMS) se démènent comme des diables pour la musique sur FALCON et grâce à eux, nous avons une panoplie complète allant du FALCON RACK à tous ces logiciels indispensables comme AUDIO MASTER, AUDIOTRACKER, ZERO X, GUITAR DREAMS...

Détour obligatoire à tous musiciens, d'autant plus que la gamme STEINBERG y sera également représentée.

NGS

(sous réserve)

NGS a diablement envie de venir nous présenter son sytème télématique (absolument génial et novateur, il faut bien le dire) pour TT et MEDUSA. Il seront là de toutes façons, mais avec où sans stand, telle est la question, car ce sont des auteurs qui n'ont guère le temps de dormir plus de quatre heures par nuit à cause d'un travail on ne peut plus accaparant.

Alors, s'il leur reste quelques heures de libre durant ce week end, vous aurez le plaisir de pouvoir admirer ce monument dédié à la télématique, qu'est le progiciel NGS.

PARX

Les auteurs du génial concept M&E qui prend de plus en plus d'ampleur, présentera :

D2M 2.5 avec sa doc intégralement refaite et pas mal d'ajouts comme le dessin pleine page avec tous les outils, l'ajout de lignes accessibles en 3D pour faire des losanges, des plans..., le chargement par JOKER (*.NEO, *.PI? etc)

DFORM 1.10

Logiciel de morphing utilisant les WIM et les RIM et surtout un algorithme de morphing par grille offrant un rendu supérieur à celui par vecteurs (APEX MEDIA)

VOILA !

Comme le sous entend le titre, ce logiciel de présentation multimédia est in ne peux plus simple. Prenez des images, retouchez les, assemblez les entre elles avec des effets, compilez... et VOILA ! (it's work, hein Pierre Louis ?)

EDC

Le logiciel qui compresse les données et pas la surface, le tout en temps réel. Totalement indispensable aux possesseurs de MEGAFILE ou disque durs de petites capacités.

Nouveaux RIM & WIM, bien évidemment

comme l'impression avec une STYLUS COLOR, ou la digitalisation avec le VIDI ST12 (nouvelle version).

SCAP

SCAP, c'est bien sur le monument CALAMUS SL dont on espère vivement voir la version 95 disponible durant ce salon. SCAP c'est aussi KOBOLD, INSHAPE, ART FOR KID'S, les STYLUS COLOR, les GT 6500... Bref que des produits totalement indispensables sur ATARI.

C'est encore un magasin, donc attendez vous à des prix encore une fois très alléchants.

Ah j'allais oublier. SCAP c'est aussi le flashage CALAMUS comme celui d'ST MAGAZINE par exemple. Ceci dit, ne vous attendez pas à voir une photocomposeuse sur le salon. C'est assez encombrant ces bébêtes là.

ST MAGAZINE

On y sera, mais est-ce vraiment la peine de vous dire qui nous sommes ? Vous commencez à nous connaître non ?

ST & Co

Pas de nouvelles d'ST & Co, mais en principe, ils viennent au FORUM DES APPLICATIONS ATARI. Le plus virulent, et certainement le plus actif, des fanzines ATARI est un élément de la vie associative atarienne à découvrir d'urgence si vous ne le connaissez pas déjà. On est d'accord ou pas avec certains de leurs propos, mais au moins ils en ont (des propos, bien sûr !) ce qui est un atout indéniable !!!

TECHNO SERVICE

Le spécialiste du jeu qu'il soit ST, LYNX ou JAGUAR. On peut dire que Frédéric ALOE tient le marché LYNX et quasiment celui de la JAGUAR à bout de bras en important des tonnes de jeux, soit jamais sortis chez nous, soit avant ACCORD qui dépend d'ATARI UK.

Bien évidemment on y trouvera ces fameux jeux LYNX : MISSILE COMMAND et BATTLEZONE 2000 qui viennent de sortir mais aussi le JAG CASE, tous les indispensables goodies JAGUAR, les tous derniers jeux pour la JAG et bien sûr des super promos sur tout ça.

Côté micro, TECHNO édite TOS FAX PRO qui nous arrive dans une toute nouvelle version, EXTENDOS importe SPECIAL FX, la carte de BLOW UP pour FALCON qui vous offre pour 1290,00 F la possibilité de mettre de la TT RAM, accélère votre FALCON et augmente sa résolution avec la BLOW UP interne.

Frédéric s'est également pris de passion pour MAGIC MAC et proposera donc en conséquence des solutions de ce type.

Vous y trouverez aussi tous les CD ROM possibles lisibles sur ATARI ainsi qu'une tonne d'accessoires, comme des calculatrices, des stylos, des calepins des T SHIRT à l'effigie d'ATARI et surtout un nouveau fanzine dédié à la JAGUAR.

TURTLE BAY

Non TURTLE BAY n'a pas arrêté l'ATARI. La preuve, ils nous reviennent en grande pompe sur quatre stands qui seront vraisemblablement encore une fois suréquipés.

On ne sais pas encore ce que contiendra ce "suréquipement", mais nous devrions en toutes logiques y trouver du tower ELAN, des CD ROM ISHAR 3 et ROBINSON REQUIEM et de charmantes hôtesses.

Pour le reste, il faudra voir sur place.

VOCI DI CORRIDOIO

Marco GREPPI présentera son journal ATARI MAGAZINE alias VOCI DI CORRIDOIO et son CD ROM "BACKGROUND PHOTOS" chroniqué un peu plus loin.

Petite question : lors de notre séjour à TURIN, Marco nous a affirmé pouvoir nous fournir des STACY, MEGA ST et TT neufs. Connaissant la pénurie sur ce genre d'engins chez nous, en amènera-t-il avec lui ?

Réponse les 16 et 17 Décembre !

CD ROM : du neuf !

Les CD ROMS de DP, on commence à connaître sur ATARI, mais lorsqu'une série de onze nous arrive d'un coup, on peut appeler cela un évènement.

NCS : L'EVENEMENT !

L'évènement, c'est FALKE COMPUTER, l'éditeur d'ATARI INSIDE, qui vient de le créer avec NCS, cette fameuse série de CD ROMS thématiques. Chacun d'entre eux est spécialisé dans un domaine spécifique.

C'est ainsi qu'on trouve :

RAYTRACE POWER PACK (raytracing)
DTP POWER PACK (pao)
GRAFIC POWER PACK (graphisme)
MIDI WORKSTATION (musique MIDI et audio))
DFU ONLINE (communication)
BUSINESS PACK (comptabilité)
TEXT POWER PACK (traitements de textes)
FALCON DEMO SCENE (démo FALCON)
ST/e DEMO SCENE (démos ST/e)
COLOUR GAMES (jeux couleurs)
MONO GAMES (jeux monochromes)

Parmi tous ces CD, on trouvera l'intégrale de POV, 10 mégas de démos NEON, 8 000 cli-



parts, 500 fontes CFN, STUDIO CONVERT et SCRIPT CLASSIC en version complète, plus de 70 démos FALCON, les démos d'OBSESSION, TEAM, SUBSTATION...

Bref c'est très alléchant et il est évident que nous ne pouvons traiter tout cela d'un coup. Donc à partir du mois prochain, vous les retrouverez testés dans chaque cahier (ce mois-ci, on manque singulièrement de place).

GENERALITES

Ce qu'on peut dire tout de même, c'est que ces CD ROM sont protégés (avec un code dans la jaquette) ce qui pose un certain problème lorsque la jaquette ne correspond pas avec le CD (comme c'est le cas avec l'un de ceux que nous avons reçu en test).



Une fois le code d'entrée exécuté, on se retrouve face à un sélecteur de fichiers permettant de faire défiler les archives, de lire les commentaires les concernant puis de les marquer afin de lancer ultérieurement le décompactage des fichiers en question. Attention, il s'agit là d'un premier décompactage qui va mettre sur votre disque dur le fichier sous forme d'un LZH à décompacter.
Sinon, les quatre CD en notre possession font chacun plus de 350 mégas compactés.

Prix : entre 79,00 F et 99,00 F pièce
Distribués en France par
FRONTIER SOFTWARE

GODEFROY DE MAUPEOU

Un autre CD évoqué dans le dossier sur TURIN, c'est BACKGROUND qui, comme son nom l'indique, regroupe des images de fond pour la PAO. Dédié au monde ATARI, MAC, PC et AMIGA, il possède les viewers pour chaque machine, et pour nous c'est GEMVIEW.

Les photos sont de très bonne qualité et si elles ne sont pas extrèmement nombreuses (100), c'est parce qu'elles sont en basse (640 * 480) et haute résolution (1536 * 1024), ce qui représente un total de 555 mégas au total.

Concernant la qualité des images, elle est tout simplement exceptionnelle tant du point de vue photographique que digitalisation. L'exemple ci-dessous devrait d'ailleurs vous en convaincre. Par contre on remarque sans peine la provenance du CD avec les photos de pâtes rassemblée sous le chapitre CIBO & ALIMENTI.

Puisque nous en sommes aux chapitres, sachez que ces cent photos sont dispatchées entre : EAU & VERRE, NOURRITURE, BOIS ET METAL, MARBRE ET GRANIT, PIERRE, MURS & PAVES, OBJETS ET ARTISANAT, MURS & TAPISSERIES, ARBRES ET VEGETAUX, TAPIS et TISSUS.

Ce CD s'avérera très utile à tous ceux qui ont besoin de fonds ou de textures. Les deux utilisations évidentes sont la PAO et le raytracing, mais le format 640 * 480 est idéal pour les présentations MULTIMEDIAS.

Pour vous procurer ce CD,
vous avez deux solutions :

Le commander à EMMESOFT :
tél. + 41 484309
fax. + 41 4374311

Où mieux venir au FORUM DES APPLICATIONS ATARI les 16 et 17 Décembre prochain à PARIS PORTE DE VERSAILLES, EMMESOFT y sera avec le "BACKGROUND PHOTOS" évidement.

GdM



33 Frs la disquette

10 commandées = 2 Gratuites en plus

(1200 disquettes disponibles sur catalogue)

3615 IFA 3614

ST 318 - OPUS : un très bon tableur en version Française.
ST 489 - FIRST WORD v1.06 : traitement de texte simple et efficace. Français.
ST 599 - 7UP v2.03 : voilà un excellent traitement de texte entièrement en Français.
ST 1003 - GESLOY : logiciel de gestion des loyers. Entièrement en Français.
ST 1047 - ADRESSE v1.81F : logiciel de gestion d'adresse, de plus. En Français.
ST 1049 - FILIATION v2.00 : un excellent logiciel de généalogie. Entièrement en Français.
ST 1103 - VIDEOTHEK v1.20 : permet de gérer votre collection de cassettes vidéo.
ST 1106 - DISCOTHEK v4.11 : gestion de base de donn_es votre collection de CD, disques.
ST 1110 - METAMORPHOSER v1.31 : programme d'impression sur plusieurs colonnes.
ST 017 - COURS D'ASSEMBLEUR : apprendre à programmer en assembleur. En Français.
ST 322 - LA VIE DU LAC : éducatif sur la vie des lacs et des rivières. En Français.
ST 423 - CONJUGUE : un utilitaire de conjugaison des verbes Français.
ST 509 - BOTNC : éducatif qui traduit en Français les verbes Anglais les plus utilisés.
ST 793 - CEE 1992 : pour tout savoir et devnir incollable sur l'Europe. En Français.
ST 835 - PLANETE BLEUE : testez vos connaissances en géographie mondiale. Français.
ST 836 - ANATOMIE : tester vos connaissances en anatomie humaine. En Français.
ST 860 - MATHS 54 : programme de mathématique de 4ème et 5ème. Français..
ST 899 - ST GLOBE v4.23 : éducatif de géographie Française et mondiale. En Français.
ST 907 - MATHEMATICA : logiciel de géométrie pour élèves de 6ème à 4ème. En Français.
ST 909 - LE PETIT COMPTABLE : logiciel de mathématique du CE1 au CM2. En Français.
ST 922 - DAGON v1.3 : logiciel de gestion de classes scolaires et universitaires. Français.
ST 997 - FRANGLAIS : éducatif original pour apprendre l'anglais.
ST 1093 - CEE EVOLUTIF : nouvelle version de cette base de données sur l'Europe.
ST 316 - ANDROMEDE : astrologie en version d'évaluation. Documentation en Français.
ST 422 - ASTROLOGIE CHINOISE : logiciel pour faire votre thème astral. En Français.
ST 500 - PRIME : analyse et interpréter les nombres qui régissent votre vie. En Français.
ST 832 - ST NUMEROLOGIE : faites facilement votre thème numérologique. En Français.
ST 918 - STOS GEOMANCIE : initier vous à cet ancien art divinatoire. En Français.
ST 119 - COMPTABILITE DOMESTIQUE : superbe comptabilité personnelle. En Français.
ST 648 - NUMERYS : un excellent utilitaire de facturation monochrome et en Français
ST 843 - AIDECOMPTE v4.07 : gestion de budget familial très facile à utiliser. En Français.
ST 859 - CASH v3.55 : un superbe logiciel de gestion de compte bancaire, en Français.
ST 912 - GESTION FAMILIALE v1.33 : logiciel de gestion de compte bancaire. En Français.
ST 953 - KIKBOURSE v1.0 : logiciel de gestion de portefeuille boursier. En Français.
ST 1016 - METROPYC : logiciel qui permet de gérer facilement des comptes
ST 338 - FULLSCREEN CONSTRUCTION KIT : pour créer des images en fullscreen.
ST 425 - SYNTHETICS ARTS v2.02 : soft de dessin avec des tas d'options
ST 577 - JOCONDE : logiciel de dessin compatible Degas. En Français.
ST 787 - DIGITALISEUR VIDEO : fabriquez votre digitaliseur vidéo. Français
ST 914 - RELIEF v1.0 : créer des paysages fractals en 3D. En Français.
ST 930 - CONTRASTE v1.10 : convertisseur et retoucheur d'images.
ST 996 - GEMVIEW v3.06 : un fabuleux convertisseur d'images.
ST 998 - PCHROME4 : convertisseur d'images au format GIF, TGA, SPC...
ST 1108 - PHOTOCHROME v4.00 : convertisseur des images GIF, TGA, RAW.
ST 030 - ONEMORE BREAKOUT : Superbe casse brique en Français. STF uniquement.
ST 143 - PENGUY : très bon jeu d'arcade... Si vous y goutez vous êtes cuit.
ST 265 - PICTURE CONCENTRATION : excellent jeu de réflexion.
ST 281 - ASCOT : un excellent jeu d'arcade basé sur le principe des jeux d'échelles.
ST 285 - SOKO ST : un excellent jeu de réflexion. STF uniquement.
ST 372 - CAME CONCEPT v1.0 : une compilation de trois jeux de réflexion. En Français.
ST 396 - KASSKONG : casse briques. Sur STF uniquement.
ST 442 - MAD BALL : casse briques offrant de multiples options.
ST 540 - ROAD BLOCK v1.0 : un bon jeu de d'adresse du style de Pipemania.
ST 541 - KHAN : un jeu de réflexion absolument génial du style Sokoban.
ST 563 - EXODUS : un excellent jeu d'arcade aux graphismes très propres.
ST 589 - OZONE : un exceptionnel jeu de plateformes. STE 1 Méga.
ST 592 - LOBOTOMY INVADERS : adaptation du célèbre jeu Space Invaders. STE
ST 593 - PILE UP : une bonne adaptation de Tétris.
ST 594 - SAGA CASTLE : un très bon jeu d'échelles qui se déroule dans un château.
ST 595 - VIOLENCE : superbe jeu d'arcade. Un must à se procurer d'urgence.
ST 601 - PROTONZ : détruire les briques en dirigeant des miroirs réfléchissants. STF
ST 636 - PENDU MANIA : adaptation du jeu du Pendu entièrement en Français.
ST 637 - QUIZ v1.0 : jeu de questions/réponses en Français. Testez votre savoir.
ST 639 - GRAPHICAL GNU CHESS : un excellent jeu d'échacs. 1 Méga.
ST 645 - GOLD SEEKER v2.0 : un très bon jeu de plateformes.
ST 654 - PERMUTATION : jeu de réflexion Entièrement en Français.
ST 662 - SERENDIPITY : un jeu de réflexion à vous rendre fou.
ST 663 - BALLS : dirigez une balle dans un labyrinthe en plaçant des déflecteurs.
ST 790 - CASINO POKER : simulation fidèle des machines de poker vidéo. En Français.
ST 863 - STRIP TETRIS : une nouvelle adaptation de Tétris. Français.
ST 868 - NOSTRAM : ramassez des clés et diamants pour accéder aux niveaux suivants.
ST 870 - WORLD CONQUEST : jeu de stratégie du style wargame de très bonne qualité.
ST 900 - MOTISSIMO : une adaptation du célèbre jeu "Le Mot le Plus Long". En Français.
ST 905 - MEGATRIX : un clône de Tétris très bien réalisé et entièrement en Français.
ST 908 - ULTIMATE ARENA : excellent jeu de combat. En Français.
ST 911 - PREMIUM MAH JONGG II : un excellent jeu de réflexion.
ST 913 - GIZMOT : un excellent jeu de réflexion du style Motus, le jeu télévisé. En Français.
ST 925 - SOKOBAN : déplacez les caisses et placez sur leurs endroits spécifiques.
ST 928 - BATTLETRIS excellente adaptation de Tétris aux graphismes remarquables.
ST 935 - PEKING : superbe jeu de réflexion du style Mah-jong.
ST 942 - STARBALL : le plus beau des flippers jamais vu sur Atari. Absolument superbe
ST 1022 - PUNT II : un des meilleurs jeux de plateforme jamais vu sur Atari.
ST 1023 - AXIS : faites pivoter pour faire coincider les couleurs.
ST 1024 - PRENSORIUM : jeu d'arcade d'une bonne qualité offrant plus de 50 niveaux.
ST 1025 - ZOOX : jeu d'arcade stratégie. Evitez de vos faire gober par les bulles.
ST 1026 - SNACMAN : une excellente adaptation du célèbre jeu de Pacman.
ST 1027 - TERMODROID : shoot'em up en scrolling horizontal. Du tir à volonté.
ST 1033 - WALZ : un excellent casse briques en couleur. A voir.
ST 1045 - SCHOKER 2 : un excellent jeu de stratégie action du style de Oxyd.
ST 1058 - PANZER : jeu de combat de chars pour deux joueurs.
ST 1059 - IRON v1.0 : un bon casse briques aux graphismes soignés. En Français.
ST 1060 - VIERFREI : excellent jeu de réflexion du style réussite. En monochrome.
ST 1061 - ISOLA v3.32 : un excellent jeu de réflexion. En version Français.
ST 1064A et 1064B - TOWERS v1.1 : jeu de rôle du style du célèbre Dungeon Master.
ST 1065 - MEDIEVAL CHESS : jeu d'échecs assez surprenant. Nécessite un méga
ST 1101 - REKURSI v1.24 : un bon jeu de réflexion du style Othello.
ST 1102 - NO LIMIT 2 : une bonne simulation de jeu de flipper.
ST 1113 - SUPER SPORTS : un excellent jeu de simulation sportive.
ST 1117 - SCHIEBUNG : un bon jeu de réflexion dans le style de Sokoban.
ST 1118 - SOKO v1.0 : un superbe jeu de réflexion. Nécessite un méga de mémoire.
ST 1119 - TRICKY : un excellent jeu de dés du style Yahtzee. Monochrome.
ST 1012 - INTERNOTE v1.1 : logiciel de notation musicale.
ST 1013 - FINAL SCORE :un bon éditeur de partitions. Fonctionne en monochrome.
ST 1019 - THE OCTALYSER v0.90 : un très bon soundtraker.
ST 1038 - TX LIBRARIAN : éditeur de bibliothèque pour synthétiseurs Yamaha TX.
ST 1088 - FALCON Synth v1.0 : programme de composition musicale.
ST 021 - LOGITHEQUE : le meilleur des utilitaires de gestion de logithèque. En Français.
ST 295 - LIST MAKER : un bon utilitaire pour faire une liste de votre logithèque.
ST 339 - INTRO CONCEPT : créer facilement et rapidement intros et démos. En Français.
ST 354 - ANTIVIRUS 2.02 : un des meilleurs antivirus Français.
ST 457 - CATALOGUE v1.05 : utilitaire pour cataloguer le contenu de vos disquettes.
ST 473 - PACK PURGATOR 2-3 : un superbe antivirus pour soigner vos disquettes.
ST 476 - COCKTAIL v1.0 : gérer une base de données sur les cocktails et apéritifs.
ST 525 - SAGROTAN v4.21b : dernière version de ce fabuleux antivirus, en Français.
ST 544 - L.C.K. : excellent logiciel pour créer vos intros. Version d'évaluation. En Français.
ST 585 - BOOTBLOCK : faire un boot personnalisé au démarrage de vos disquettes.
ST 604 - SEBRA : le meilleur des émulateurs monochrome connu à ce jour.
ST 610 - RENOUVEAU ENVELOPPES v1.03 : permet d'imprimer sur des enveloppes.
ST 640 - ELF BOOT v1.1 : programme de configuration de boot.
ST 653 - BOOT KILLER v1.0 : un excellent antivirus En Français
ST 666 - BONSAI MANAGER v1.0 : logiciel poue les passionnés des Bonsa+. En Français.
ST 828 - MEGAGIR : copier de disquettes, capturer des images, etc... En Français.
ST 834 - STAT KENO v1.2 : augmentez vos chances de gagner au Kéno. En Français.
ST 844 - HPCHROME v1.0 : permet d'imprimer des images en 16 couleurs sur HP Deskjet..
ST 847 - BIGCONVERT v1.74 : un des meilleurs convertisseurs d'images. Excellent.
ST 852 - BJCHROME v1.4 : permet d'imprimer des images en 16 couleurs sur BJ Canon.
ST 853 - GESTION DE TIMBRES : pour gérer votre collection de timbres. En Français.
ST 855 - BERO PRESS v2.3 : réalisez bannières, posters, calendriers, cartes de voeux...
ST 861 - STARBACK v1.02 : backuper ou de défragmenter les disques durs. En Français.
ST 867 - LISTEUR v1.44 : gèrer facilement et rapidement votre liste de disquettes.
ST 869 - LOTOSCOP v1.1 : logiciel de traitement des tirages du loto. En Français.
ST 871 - SPEED OF LIGHT v2.6 : permet de visualiser les images au format GIF.
ST 872 - SERVO.V1 : logiciel permettant la création d'un service minitel R.T.C. Français.
ST 901 - AUDIOCREATE v1.00 : permeti de modifier les échantillons 8 bits. En Français.
ST 906 - STATFOOT v2.00 : prévision et statistiques des résultats de football. En Français.
ST 915 - STRIP CARTOON v1.0 : utilitaire de création de bandes dessinées. En Français.
ST 919 - FLASH KENO v0.2 : ce logiciel vous permettra de mieux jouer au Kéno. Français.
ST 927 - OCR v1.2 : logiciel de reconnaissance de caractères. En Français.
ST 963 - DISK MASTER v3.10 : le plus complet des utilitaires disque. En Français.
ST 966 - CUI-STOCK v1.2 : programme de gestion spécifique à la restauration. En Français
ST 971 - LOTOSTAT v3.0 : logiciel de statistique pour ceux qui joent au Loto. En Français.
ST 994 - EASYDAT v1.20 : classer vos CD, cassettes, disquettes... Monochrome.
ST 1020 - VISITENKARTEN : créez vos cartes de visite. Monochrome.
ST 1087 - HP DESK v3.10 : permet de faire des copies d'écran sur les imprimantes HP.
ST 1133 - AVALON : premier épisode d'un jeu d'aventure animé, basé sur les Légendes Celtes
ST 1134 - AUDIOCREATE v2.5 : nouvelle version de cet excellent échantillonneur sonore
ST 1135 - BOOT PROTECTOR v2.80 : utilitaire qui va vous permettre de détecter les virus.
ST 1136 - VIDEO v2.7 : un programme de gestion de vidéothèque.
ST 1137 - CLOD HOPPER : un excellent jeu de plateformes.

Bon de commande à retourner à :

IFA, 11 rue des Ecoles 59680 Colleret

Tél : 27-67-77-67 Fax : 27-67-71-36

Veuillez me faire parvenir les disquettes ci-après :

Nombre de disquettes .... x 33 Frs .... =.......... Frs
Frais de port .... = 35 Frs
Frais de port étranger et Dom-Tom (+30 Frs) .... =.......... Frs

Montant total = ... Frs

Règlement par :
O Chèque O Mandat O Carte Bancaire

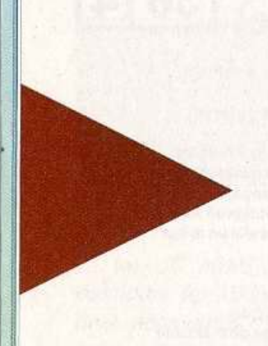
CB N° |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_|

Date d'expiration : ..../ .... Signature :

Nom .... Prénom ....
N°.......... Rue ....
Code postal .... Ville ....

STMAG NOV95

10 Disquettes commandées = 2 GRATUITES



P.A.O.

dirigé par Patrick BONNET

MEMOIRES VIRTUELLES

Vous avez des problèmes pour charger de grosses images dans CALAMUS SL ? Un bon conseil : laissez tomber la mémoire virtuelle de CALAMUS, pour utiliser OUTSIDE !

En effet, avec sa propre mémoire virtuelle, CALAMUS SL est incapable de charger des images plus grosses que la capacité de mémoire vive restante dans votre ATARI, alors qu'OUTSIDE chargera ces mêmes images en mémoire virtuelle sans aucun problème.

Nous avons d'ailleurs constaté un très net recul des "crash CDK" et images "brouillées" depuis que nous utilisons OUTSIDE avec CALAMUS SL.

GdM



prise en main de CALAMUS SL (2)

Après avoir correctement effectué tous les paramétrages nécessaires (voir article du mois dernier), il est temps de se lancer dans la grande aventure : réaliser un document.

Types et démarches

Le type de document à réaliser induit la démarche la mieux appropriée lui convenant. Cependant, certaines démarches de travail sont transversales et conviennent à n'importe quel type. Essayons de lister quelques-uns de ces types : – document d'une seule page (lettre, plaquette, tract, carte de visite, publicité, invitation, etc.) avec structure répétitive d'un document à l'autre (lettre) ou non (publicité) – document de plusieurs pages (lettre, journal, livre, brochure, dépliant, magazine, rapport, etc.) avec possibilité de structures identiques sur plusieurs pages ou non (structure différente à chaque page.

Ces deux principaux types peuvent à leur tour obéir aux critères suivants :

– document uniquement graphique : mise en place d'illustrations, de photos, de logos, etc., réalisés dans des logiciels externes (retouche de photo, création de dessin par exemple) ou dans Calamus lui-même (graphisme vectoriel par exemple) – document uniquement textuel : saisie, correction dans un traitement de textes puis importation ou saisie directe dans Calamus

– Document mélangeant textes et graphismes

Comme on peut le constater, la plupart des documents que nous sommes susceptibles de réaliser n'échappe pas à un des cas de figure indiqués ci-dessus.

Outils appropriés

Traiter au coup par coup en plaçant au fur et à mesure les éléments du document à réaliser est certes une démarche possible permettant même d'obtenir un résultat convenable. Cependant, une réalisation pensée, planifiée et de la sorte optimisée autorisera une meilleure utilisation du logiciel et un gain de productivité réel.

Mais quels outils favorisent cela dans Calamus ?

```
DEFINIR MULTICOLONNAGE

          0 ligne(s)
          0 colonne(s)

Espace inter-lignes:          0.00000 cm

   Marge supérieure:          0.00000 cm
   Marge inférieure:          0.00000 cm

Espace inter-colonnes:        0.00000 cm

       Marge gauche:          0.00000 cm
       Marge droite:          0.00000 cm

OK                                ABANDON
```

Lignes d'aide et magnétismes

En plaçant convenablement des lignes d'aide, puis en les magnétisant, la mise en place des différents cadres s'en trouve grandement facilitée. De plus celles-ci se retrouvent de pages en pages ce qui assure la cohérence des divers placements dans le cas d'une structure répétitive.

Multicolonnage

Se servir de cette fonction ne crée pas directement de cadres figurant les différentes colonnes mais place des lignes d'aide qui une fois magnétisées serviront de guide à la mise en place des cadres. Les différentes options offertes permettent d'indiquer des paramètres pour les marges internes et externes, les marges inférieures et supérieures ainsi que le nombre de colonnes, la gouttière (espace entre les colonnes). Le paramètre "nombres de lignes", souvent mal compris, peut être considéré comme un générateur de colonnes horizontales.

Pages maître

Cette fonction n'offre pas à mon sens toutes les possibilités qu'elle devrait être en mesure de fournir. Ainsi l'impossibilité d'y placer des cadres texte "vides" dont le contenu pourrait être différent sur les pages du document est regrettable. Toutefois, cette fonction est en mesure de rendre bien des services. Ainsi par exemple, tous les éléments qui devront se retrouver

sur différentes pages de manière strictement identique (logo, en-tête, filet...) auront intérêt à être placés sur une page maître qu'on attribuera aux pages concernées.

Pour en revenir aux lignes d'aide, il faut savoir que celles-ci sont également mémorisées dans les pages maître. Il est alors tout à fait possible de se créer un jeu de pages maître dont chacune n'aura comme seul contenu que les lignes d'aide nécessaires à sa maquette.

De plus, rien n'empêche ensuite de sauver ces pages maître et de les réutiliser



lors de la prochaine réalisation plutôt que d'avoir à recommencer entièrement le travail.

Insérer des pages

Cette fonction permet ou bien de répéter sur les nouvelles pages à venir la maquette d'une ou de plusieurs pages ou bien de leur attribuer une page maître. Il convient de bien comprendre le concept de maquette employé ici :

La recommandation "PAO" du mois :

Les titres sont, pour le maquettiste, plus importants que les textes. Ce sont eux, en effet, qui attireront l'attention du lecteur sur telle ou telle information. Ils occupent une place de plus en plus importante, au bénéfice, à la fois, de la commodité de lecture et de l'esthétique. Au moment de faire la maquette, il faut donc réserver à chaque information l'emplacement nécessaire pour le titre principal et ses annexes, en fonction de l'importance de la nouvelle, du nombre de ses éléments que l'on veut mettre en vedette, et du souci que l'on a d'"accrocher le lecteur.

Philippe GAILLARD, Technique du journalisme, p. 110.

il s'agit des éléments présents sur la (les) page(s) indiquée(s) servant en quelque sorte de modèle. Ces éléments n'appartiennent pas à la page maître des pages concernées. Cependant en reproduisant la maquette d'une page donnée sur une nouvelle page insérée, celle-ci se voit automatiquement attribuer la page maître associée au modèle. Toutefois, il est ensuite possible de modifier la page maître de la nouvelle page insérée sans en modifier la maquette. Cela semble compliqué, mais quelques essais démontrent rapidement tout l'intérêt de ce genre de manipulations.

Clipboard

À ne pas négliger : certains éléments peuvent être répétés dans un document sans pour autant se trouver à la même place sur les différentes pages. Prenons l'exemple d'un filet séparant divers articles. Une fois le premier filet placé, une copie de celui-ci dans le clipboard me permet de l'avoir sous la main afin de le placer aux endroits adéquats dont je ne pouvais prévoir l'emplacement. Ceci m'évite d'avoir à noter ses paramètres ou d'avoir à interroger le filet existant quant à sa longueur, graisse, couleur, etc.

Styles de texte

Il est tout à fait possible de travailler l'aspect textuel du document "à la volée" : surligner telle partie et en modifier les attributs (corps, police, couleur, etc.), changer d'avis, recommencer, bref agir "au feeling". Cette méthode présente cependant quelques inconvénients. Dans le cas de figure "styles de texte internes et invisibles", toute modification ultérieure d'un certain style de texte obligera à une recherche page par page de celui-ci, recherche d'autant plus longue que le document sera long et que le style visé ne se démarquera pas énormément de ceux qui l'environnent.

Dans le cas de figure "styles de texte interne visibles", tout style créé apparaîtra dans la liste des styles (avec un nom par défaut donné par Calamus, au demeurant pas toujours très éloquent) même s'il n'est pas conservé dans le document. On arrive alors très vite à une liste de styles encombrée d'éléments inutiles. De plus au chargement du document, Calamus chargera consciencieusement toutes les polices nécessaires indiquées par ces divers styles. Pire : sauver une page maître dans ces conditions provoque les mêmes effets. Bref un fouillis peu productif. Certes Calamus permet d'effacer les polices et styles de texte inutilisés (paramètres document), cependant une gestion rationnelle des styles de texte permettra un travail nettement plus confortable. Pour ma part, je préfère attribuer à telle partie d'un texte le style de texte "intertitre" plutôt que "TimesBd12 OOO". En outre, la modification à posteriori d'un style de texte devient beaucoup plus facile et rapide et me garantit la validité de cette opération : seul le texte concerné par le style en question sera modifié. De plus ici comme précédemment, j'ai tout loisir de sauver les styles de texte dont l'utilisation ultérieure m'est alors permise sans avoir à les redéfinir.

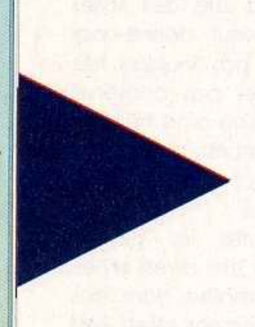
RÉORGANISER PAGE(S)
Appliquer pages paires
De la page 1 à la page 1
OK ABANDON

Oh l'autre, eh !

Ces quelques recommandations peuvent sembler contraignantes. A vrai dire, elles le sont bien un peu. Mais le jeu en vaut la chandelle. Utiliser un outil de la meilleure façon possible n'est pas en soi quelque chose de choquant. Au contraire, la réussite que cela procure est gratifiante. Réaliser de la "belle ouvrage" impose d'avoir de beaux outils. Nous les avons avec Calamus, alors autant s'en servir le mieux possible, non ?

Le mois prochain, Calamus sera traité un peu plus concrètement par la réalisation pas à pas d'un document type.

Patrick BONNET



PRATIQUE

dirigé par Pierre Louis LAMBALLAIS

LE GUIDE DE L'ATARI

Ca y est, il est parti à l'impression, LE GUIDE DE L'ATARI (ET DE SES CLONES), du moins la version française, puisqu'il est déjà paru en hollandais sous le titre HET ATARI HANBOEK.

LA TERRE DU MILIEU se lance dans la distribution avec ce guide expliquant tout les ATARI avec des tas d'astuces pour utiliser au mieux les différents bureaux.

Il sera prêt pour le FORUM DES APPLICATIONS ATARI, les 16 et 17 Décembre prochain.

Rendez-vous sur le stand LA TERRE DU MILIEU.

GdM



les écrans

Après avoir étudié le rapport entre la mémoire et l'impression, voyons cette fois le rapport entre la mémoire et les écrans.

ECRAN ET PIXELS

L'écran est un élément indispensable à l'ordinateur. Sans lui, impossible de voir ce qui se passe. Mais au fait... que voit-on ? Et bien tout simplement de la mémoire. En effet l'écran est composé de points, allumés ou non, et cette sorte de multitude d'ampoules produit des dessins. Toute l'astuce consiste à agencer ces ampoules, ou plutôt à allumer les bonnes ampoules afin que l'affichage soit cohérent pour un humain. Etant donné que ces ampoules sont en fait des éléments de la mémoire, il faut inscrire dans celle-ci les bonnes informations.

Il est d'abord évident que plus nous aurons de points, donc d'ampoules, et plus le dessin sera fin. Sur un écran les points sont appelés PIXEL ce qui est l'abréviation de "picture element" donc élément d'image. Le nombre de pixels en largeur et le nombre en hauteur sur l'écran définissent ce que l'on appelle la résolution. Ainsi parler d'une résolution de 320 par 200, cela signifie que l'image est composée de 200 lignes de 320 pixels chacune, soit un totale de 64 000 points.

EXEMPLE D'AFFICHAGE

Imaginons maintenant que nous soyons sur un écran en 256 couleurs et que nous voulions afficher le drapeau Français (j'aurais préféré le drapeau Breton mais c'est vrai que pour l'exemple c'est moins parlant...). Le mois dernier (heu....) nous avons vu que l'unité de base de la mémoire c'est l'octet, et qu'un octet pouvait prendre une valeur comprise entre 0 et 255, soit 256 possibilités. Pour un affichage en 256 couleurs, il faut donc un octet par pixel. Admettons que notre affichage se fasse en 320 par 200, 256 couleurs. Notre drapeau Français étant composé de 3 bandes verticales, commençons par calculer la largeur d'une bande : 320/3 ne donne pas un compte juste, mais ce n'est pas gênant, nous ferons une bande de 106 pixels de large, une de 108 et la dernière de 106. Imaginons que la couleur bleue soit représentée par un octet de valeur 15, le blanc par un octet de valeur 76 et le rouge pas 145 (valeur totalement arbitraire et prise au hasard !). Pour afficher le drapeau, le programmeur va demander à la machine où se trouve exactement la partie de la mémoire que le circuit électronique qui gère la vidéo, envoi vers l'écran. Ensuite le programmeur va écrire 106 octets de valeur 15, 108 de valeur 76 et 106 à 145, dans cette zone mémoire, et vous verrez apparaître une ligne bleue, blanche et rouge en haut de votre écran. Etant donné que la mémoire est quelque chose de linéaire, comme un très grand tube très fin, la seconde ligne de l'écran est en fait (en mémoire) située juste à la suite de la précédente. Pour afficher la seconde ligne du drapeau, le programmeur va donc simplement recopier à la suite des 320 octets qu'il vient de déposer, encore 106 à 15, 108 à 76 etc... et renouveler l'opération jusqu'à ce qu'il ait fait 200 lignes puisque dans notre exemple l'écran est composé de 200 lignes.

J'AI TOUT COMPRIS !

Maintenant, regardez l'écran : et bien tout ce que vous voyez, tout est composé d'octets, de différentes valeurs. Qu'il s'agisse des fontes, du fond du bureau, des icônes etc... Regardez la trame du bureau en monochrome. Et bien un octet est composé de 8 bits, pouvant prendre chacun une

INTRODUCTION

Le moniteur Atari PTC1426 est un moniteur couleur VGA, conçu pour être utilisé avec toutes les cartes vidéo compatibles VGA.

Ce moniteur est doté d'un système Quickswitch qui permet d'obtenir une image de grande qualité dans les secondes suivant la mise sous tension de l'appareil. Au contraire des autres systèmes à affichage instantané, le PTC1426 ne consomme pas d'énergie avant sa mise sous tension.

Nous vous conseillons de prendre quelques minutes pour lire attentivement ce manuel avant d'utiliser le moniteur.

ALIMENTATION

Une simple prise secteur de 220V, 50 Hz suffit au moniteur.

STOP **ATTENTION :** Veiller à protéger le moniteur de la pluie et de l'humidité.

CONNEXION ET FONCTIONNEMENT

Suivez les étapes ci-dessous pour connecter et régler votre moniteur.

① Le moniteur comme le micro-ordinateur doivent impérativement être hors tension.

② Raccorder le câble vidéo (prise de type D-15 broches) au port vidéo de votre micro-ordinateur comme il est décrit dans le manuel d'utilisation de votre PC Atari.

③ Brancher le câble d'alimentation, d'abord au moniteur, puis dans une prise secteur équipée d'une terre.

④ Positionner le commutateur TTPC/VGA (suivant le signal vidéo utilisé). Le bouton de centrage horizontal permet de régler, au besoin, la position de l'image sur l'écran.

– 1 –

valeur de 0 ou de 1. A 0 le pixel est blanc, à 1 il est noir. Avec un octet qui vaut (en binaire) 10101010 on obtient une succession de point espacés. Si la ligne d'en dessous les octets valent 01010101 on obtient bien cet effet de gris. Vous pouvez d'ailleurs en faire l'expérience en prenant une feuille

à petits carreaux et en noircissant une case sur 2 : en la tenant loin devant vous, elle vous semblera grise.

ET LA SOURIS ?

"Et la souris qui bouge, ils font comment ?" Et bien c'est pareil. La souris c'est un petit dessin. Simplement comme il faut le déplacer, son affichage nécessite une suite d'opérations : noter ses coordonnées (données par le circuit qui s'occupe du clavier), puis calculer l'emplacement de la souris sur l'écran donc dans la zone mémoire. Ensuite découper la partie de cette zone mémoire qui va être modifiée par le dessin de la flèche de la souris. On "sauvegarde" donc cette toute petite zone en la recopiant autre part en mémoire, et on recopie la forme de la souris. Quand on bouge la souris, on commence par reboucher le "trou" en remettant sur l'écran la petite zone qu'on avait sauvée, on calcule les nouvelles coordonnées et on recommence. Et oui, quand vous bougez la souris, il se passe tout ça ! Comment se fait le calcul de l'emplacement ? Facile. Si l'écran fait 320 * 200 en 256 coleurs, puisque dans ce cas 1 pixel = 1 octets, on en déduit facilement qu'une ligne est composée de 320 octets. Si la souris doit s'afficher aux coordonnées (48,115), le programmeur commence par faire 115 * 320 = 36800 ce qui lui donne le nombre d'octets à sauter à partir du début de la zone mémoire de l'écran afin d'atteindre la 115ème ligne. Ensuite il va sauter encore 48 octets et va donc se trouver sur le premier octet sur lequel il devra recopier le dessin de la souris.

SIGNAL	BROCHE	SIGNAL	BROCHE	SIGNAL	BROCHE
Rouge	1	Masse	6	Masse	11
Vert	2	Masse	7	Non utilisé	12
Bleu	3	Masse	8	H-SYNC	13
Non utilisé	4	Non utilisé	9	V-SYNC	14
TEST	5	Masse	10	Non utilisé	15

LES DIFFERENTS ECRANS

Maintenant que nous avons vu le principe de fonctionnement, voyons les différents écrans qu'il est possible de brancher sur un ATARI. D'abord au niveau des machines, nous distinguerons 3 catégories.

1) les ST, ce qui englobe les STF, STE, Mega ST et Mega STE quelle que soit la mémoire, avec ou sans disque dur etc... Le fait d'avoir 1 ou 4 Mo de mémoire ne change en rien le choix de l'écran.

2) Le TT, machine particulière.

3) Le FALCON, là aussi quelque soit sa capacité mémoire et la présence ou non de disque dur.

Tiens, une remarque en passant : sur un FALCON il est possible d'atteindre sur une télévision une résolution de 768 par 480 en 65 000 couleurs. Dans cette résolution, chaque pixel consomme 2 octets. Nous avons donc une image qui occupe 768 * 480 * 2 = 737 280 octets. Un kilo octet c'est 1 024 octets (et pas 1 000!) et un méga octet, c'est 1 024 Ko, donc 737 280 octets, cela fait 0.7Mo. Vous comprenez pourquoi il n'y a pas de FALCON 520 ni de FALCON 1Mo puisque dans cette résolution l'utilisateur ne pourrait rien faire, la quasi-totalité de la mémoire étant consommée par l'image affichée à l'écran !

Sur les ST il est possible de brancher 2 sortes d'écrans : d'abord des écrans couleurs RGB, comparables à une télévision, et des écrans monochromes. Il est devenu quasiment impossible de trouver de véritables écrans monochromes ATARI, les revendeurs peuvent vous fournir des VGA monochrome avec un cordon adéquat. A noter que la qualité des véritables monochromes ATARI est quand même inégalée, ce qui explique que le marché de l'occasion est assez réduit car ces écrans restent très peu de temps en vente !

Sur un écran couleur, le ST pourra afficher 2 résolutions : basse en 320 * 200 16 couleurs, utilisé pour les jeux, les logiciels de dessins, et moyenne résolution en 640 / * 20 4 couleurs : utilisée pour les utilitaires, pour les personnes ayant un écran couleur. 640 * 400 monochrome, cette résolution n'est pas possible sur un écran couleur, et nécessite un écran monochrome spécial. C'est la résolution de CALAMUS, CUBASE etc... Donc pour les musiciens, acheter un 1040STF d'occasion, c'est bien... mais pensez à l'écran !

Sur le TT il existe deux types d'écrans : les VGA pour les résolutions ST (640 * 400 mono, 640 * 200 4 couleurs, 320 * 200 16 couleurs) et les résolutions TT moyenne (640 * 480 16 couleurs) et basse (320 * 480 256 couleurs), et un écran spécial, 19 pouces de diagonale (donc un "grand écran") pour la haute résolution TT (1280 * 960 monochrome). A noter que dans une résolution telle que le 320 * 480, les pixels sont rectangulaires et l'image est donc toute aplatie...

Sur le FALCON, il est possible de brancher le monochrome ATARI, un écran couleur RGB (ou une TV) ou un VGA. Cependant, il existe une limitation réciproque : sur TV il est possible d'atteindre 640 pixels de large en 65 000 couleurs, alors que le VGA plafonne à 320. Par contre une TV ne peut afficher que 240 lignes de haut et pour passer en 480 de haut il faut entrelacer, c'est-à-dire afficher une fois les lignes impaires, une fois les paires. La vitesse d'affichage, (le rafraîchissement) de l'image est donc 2 fois plus lent et les lignes horizontales, qui ne sont donc affichées que 25 fois par secondes au lieu de 50, ont tendance à vibrer, puisque la stabilité de l'image n'est dû qu'au phénomène de persistence rétinienne. Vous pouvez d'ailleurs le constater sur votre TV, lorsque le présentateur du journal possède une chemise à carreau, qui a donc tendance à "vibrer".

Par contre, sur un écran VGA, il est possible d'avoir sans problème les 480 lignes de haut, sans cet entrelacement.

A noter qu'il semble impossible de brancher le 19' monochrome ATARI du TT sur FALCON.

Voila ! J'espère que ces explications vous permettront d'aborder plus facilement les problèmes d'écrans. Je signale aux puristes que je n'ai parlé ici que de résolutions de bases. Il est bien sûr possible, sur FALCON, d'obtenir de plus grandes résolutions avec des utilitaires tels que BLOW UP, SCREEN BLASTER etc... mais qui ne rentrent pas dans le cadre "de base" de cet article.

Pierre Louis LAMBALLAIS



dirigé par Godefroy de MAUPEOU



VISION DOCK 2.5

Une nouvelle version de VISION DOCK vient de nous arriver. Une fois de plus ALIAS nous démontre sa démarche inventive en évitant de refaire ce qui existe déjà dans ce type de programme.

CHARGEMENT

Si vous "chargez sous" une image, vous avez maintenant un formulaire qui vous décrit les spécificités du format choisi. C'est ainsi que l'option format BMP, vous apprendra qu'il s'agit du driver "WINDOWS 3.11 BITMAP" dans sa version 1.0d, qu'il fonctionne à l'import comme à l'export en 1, 4, 8 et 24 bits. Il est vrai que les WIM et RIM de PARX possèdent également un explicatif à chaque module, mais la possibilité de faire défiler les formats dans le même formulaire en font ici un utilitaire très pratique.

IMPRESSION

Là ce n'est pas original, mais indispensable : VISION DOCK imprime maintenant en couleur grâce aux pilotes d'imprimantes de Mathias AGOPIAN et Thierry RODOLPHO. Mais même dans "l'habituel", Jean LUSETTI et Patrice PEYRAND nous pondent quelques idées bien vues comme le réglage de zoom affichant en même temps que la taille finale, la correspondance en DPI. Idéal pour optimiser la sortie de son imprimante.

LA CONVERSION EN SERIE

Vous avez un dossier bourré d'images que vous aimeriez voir converties en TIF par exemple. VISION vous propose de le faire automatiquement. Vous me direz, PAPILLON le fait (c'est d'ailleurs à cette fin que LA TERRE DU MILIEU l'utilise pour la réalisation du journal). Oui mais VISION va plus loin en vous offrant la possibilité de tramer ou non les images comportant plus d'images que le format de destination ne le permet, de régler des options propres à certains formats comme l'inversion haut/bas pour le TGA, et surtout en vous permettant de convertir en même temps jusqu'à quatre dossiers disséminés dans des partitions différentes.

HISTOGRAMME

L'histogramme de VISION est assez originale puisqu'il se compose des trois composantes séparées en un graphique chacune, plus la ligne d'indice.

Du coup vous pouvez examiner chaque couleur primaire séparément.

INDISPENSABLE !!! ON VOUS L'A DEJA DIT, NON ?

ALIAS prouve une fois de plus que refaire comme tout le monde ne sert strictement à rien et du coup confirme une fois de plus "l'indispensabilité" de VISION a tout graphiste, même possédant la panoplie complète de l'infographe sur ATARI. En effet, à ce jour plusieurs options sont inédites comme le catalogue, ou plus évoluées comme la conversion en série.

Et puis VISION c'est une rapidité de traitement des images assez hallucinante sur FALCON grâce à l'utilisation du DSP, le tout pour un prix !!!

FRACTALS

Depuis le début, FRACTALS a fait du chemin et nous propose maintenant pas moins de neufs initialisateurs : MANDELBROT, JULIA, MANOWAR M, MANOWAR J, UNITY, BARNSLEY M, BARNSLEY J, HYPERBASIN et SPIDER dont on peut déterminer la position tandis qu'une simulation de la future image s'affiche en temps réel dans une petite fenêtre. On peut également choisir la palette des images à calculer, y créer des dégradés, mais c'est déjà un peu plus ancien et, pour finir avec les grosses améliorations, animer les couleurs de vos images par cyclage des couleurs.

FRACTALS est un petit logiciel qui devient de plus en plus gros et, si on attend toujours la sauvegarde des animations sous un format récupérable (FLI ?, images séparées ?), il n'en reste pas moins un programme de création également indispensable à l'infographe. Comme c'est un freeware, vous n'avez cette fois aucune excuse pour ne pas l'utiliser !!!

GDM

Godefroy de MAUPEOU



D2M DOC

PARX nous livre enfin une doc pour D2M2 avec un index et la liste des combinaisons de touches et raccourcis clavier.

Au total plus de 600 références dans la table. On ne peut que s'incliner devant une telle initiative. Finies les trois livrets dans lesquels on ne savait plus où donner de la tête pour trouver une fonction précise. Maintenant, il suffit de compulser des pages 76 à 83 du livret pour s'y retrouver en un instant.

A noter également que le manuel, beaucoup plus soigné que le précédent, possède même un dos plat à la place des agrafes.

Pour appuyer une dernière fois une telle initiative, on vous offre la digitalisation de la couverture !!!

GdM



POV (20) : l'observatoire observé

Créateurs de mondes virtuels bonjour ! Ce mois-ci je vous propose d'étudier la réalisation d'une tour d'observatoire astronomique.

Vous trouverez, comme chaque mois, les fichiers nécessaires au calcul de l'image.

Dans le fichier "coupole.inc" vous trouverez la définition du dôme de l'observatoire, de sa porte d'entrée métallique et du volet d'obturation du télescope.

Dans le fichier "escalier.inc" vous trouverez la description de l'escalier extérieur, ce qui permettra de l'utiliser dans d'autres scripts en modifiant éventuellement quelques valeurs.

Le fichier "tour.inc" contient la définition des constantes générales de la tour et l'assemblage final des divers éléments dans un objet appelé .. "Tour".

Le fichier "Tour.pov" est le listing qui a servi à calculer l'image ci-contre ; il contient bien entendu les lignes :

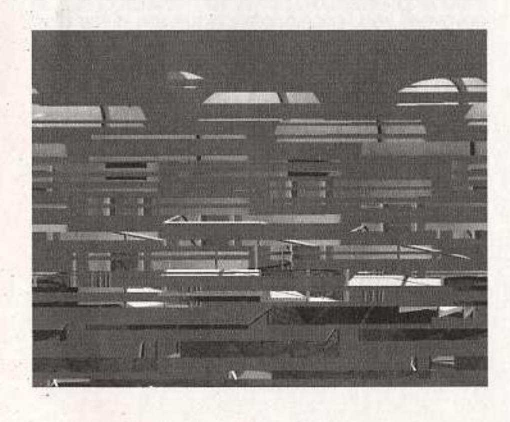
```
../..
#include "tour.inc"

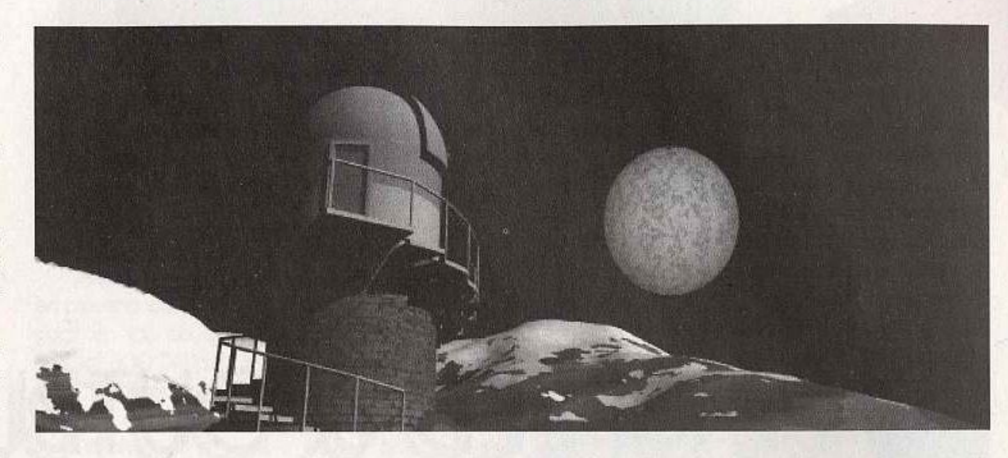
object { Tour }
../..
```

Cet observatoire est encore un pur produit de la CSG (Constructive Solid Geometry). Rappelons que celle-ci permet, à partir de "primitives" de forme telles que sphères, cylindres, boites ou autre, d'obtenir des volumes de plus en plus complexes par union, différence ou intersection.

La partie la plus délicate est celle de l'escalier hélicoïdal métallique ; étudions son principe de construction :

On crée d'abord un modèle de marche qui





n'est qu'une sorte de part de camembert : on l'obtient par intersection entre un cylindre (dont l'épaisseur et le rayon correspondent à ceux de la marche) et deux plans verticaux passant par le centre du cylindre et formant entre eux un angle de 18 degrés (A_Marche).

```
// La marche elle-même
     intersection {
          cylinder { <0,-E_Marche,0>, <0,0,0>, R_Marche }
          plane { x, 0 }
          plane { -x, 0 rotate y*-A_Marche }
          bounded_by { box { <R_Marche*-0.309,-E_Marche,0>,
<0,0,R_Marche> } }
     }
```

Tant qu'on y est on ajoute par union un bout de rampe formé d'une tige verticale et d'un bout de main courante orienté correctement. Il a fallu utiliser une table de sinus et de cosinus pour obtenir les valeurs –0.309 et 0.951 correspondant à un angle de 18 degrés.

```
// Tige verticale
     cylinder {
<R_Marche*-0.309,-H_Marche-E_Marche,R_Marche*0.951>,
                    <R_Marche*-0.309,1.0,R_Marche*0.951>,
R_Rampe
                    texture { Text_Rampe }
     }
// Bout de main courante
     cylinder {   <R_Marche*-0.309,1.0,R_Marche*0.951>,
                    <0.0,1.0+H_Marche,R_Marche>,
R_Rampe
                    texture { Text_Rampe }
     }
```

L'union de ces trois éléments donne l'objet "Marche".

Pour obtenir l'escalier complet il suffit alors d'assembler les 20 marches en leur faisant subir une rotation puis une translation vers le haut appropriée.

```
../..
          union {
          object { Marche }
          object { Marche rotate -y*A_Marche*1 translate
-y*H_Marche*1 }
          object { Marche rotate -y*A_Marche*2 translate
-y*H_Marche*2 }
../..
          object { Marche rotate -y*A_Marche*18 translate
-y*H_Marche*18 }
          object { Marche rotate -y*A_Marche*19 translate
-y*H_Marche*19 }
          }
../..
```

J'ai ajouté pour finir une plate-forme avec sa rambarde servant de 21ème marche et étant au niveau de la porte d'entrée de l'observatoire.

En ce qui concerne les textures vous aurez remarqué l'utilisation d'image "mappée" pour le mur cylindrique de la tour. La partie supérieure du mur étant blanche n'utilise cette image qu'en "bump mapping" pour rendre les irrégularités du mur de pierre sous la peinture. La technique du "bump mapping" a aussi été utilisée pour rendre les boulons de la porte métallique ; dans ce cas j'utilise une petite image .GIF que j'ai dû créer à l'aide d'un logiciel de dessin.

A bientôt !

Phillipe LAFARGUE



UTILITAIRES

dirigé par MARC ABRAMSON

MULTITOS 2

Il semble qu'un MULTITOS II ait vu le jour. En tous cas, ST NEWS, le journal ATARI hollandais n°1, lui a consacré sa couverture ainsi que deux pages et le bruit circulait à TURIN qu'une nouvelle version du système multitâches d'Eric SMITH était disponible.

Petit question : Si MINT est libre de droits, MULTITOS, lui, appartient à la Corp. Alors rachat de la license comme pour SpeedoGDOS (par COMPO ?), réelle évolution d'ATARI où version "pirate" ?

GdM



JETSPEED & OUTBURST

Si vous lisez soigneusement STMAG, vous connaissez déjà OUBURST. Dans un petit encadré, en haut de la page 18 du numéro 98, nous vous parlions en avant première de cet accélérateur d'imprimante et nous promettions de le tester rapidement. Aujourd'hui (pour une fois) nous tenons nos promesses.

AVANT TOUT UN PEU DE TECHNIQUE

Pour comprendre le principe d'OUTBURST, il faut savoir ce qui se passe réellement lors d'une impression.

Avant tout chose, il convient de distinguer deux types d'impression : l'impression en mode texte et l'impression graphique. L'impression en mode texte est celle qui est utilisée par tous les éditeurs de texte, et également celle de l'option "imprimer" du bureau. Dans ce mode, les caractères sont tous de même taille, et généralement tous de la même police (à moins de disposer d'une imprimante multi-polices). Les seuls enrichissements possibles sont basiques : souligné, gras, italique, etc. C'est le mode d'impression utilisé par les premiers traitements de texte sur Atari, style First Word, Becker Text ou encore le Rédacteur lorsqu'on n'utilise pas Imprime4.

Dans ce mode, en gros, chaque caractère imprimé correspond à un caractère unique envoyé, par l'ordinateur. Lorsque vous lancez l'impression, voila ce qui se passe :

1) l'ordinateur prépare sa page

2) il envoie le plus rapidement possible les caractères à imprimer vers l'imprimante, qui commence à imprimer.

Si l'imprimante est plus lente que l'ordinateur, le buffer de l'imprimante se remplit. L'ordinateur doit alors attendre que le buffer ne soit plus plein pour renvoyer des données. Et donc, pendant que l'imprimante vide son buffer, l'ordinateur fait comme vous, il attend !

Le second mode d'impression est l'impression graphique. Au lieu d'imprimer des caractères, votre imprimante imprime des petits points qui ensembles forment caractères et images. La taille de ces points dépend de la résolution de l'imprimante. Aujourd'hui, la plupart des imprimantes ont une résolution minimale de 300 DPI (300 points par pouce) soit un point de 8.5/100 de millimètre. Une feuille A4 correspond donc à une résolution d'environ 3500 * 2480. Ce mode d'impression est utilisé par tous les logiciels de PAO, les logiciels de dessin, et, depuis Signum, le traitement de texte qui a ouvert la voie, par de nombreux traitements de textes : Caligrapher, Script, Papyrus, Atari Works, etc... Les caractères peuvent être de police et de taille différentes, puisque tout est dessiné.

Dans ce mode, le comportement est tout à fait différent. En effet, une page bien remplie, qui faisait environ 4 000 caractères dans le mode texte, nécessite maintenant environ 3500 * 2480/8 (on peut généralement coder 8 points successifs par octets) soit 1 Mega octet de donnée, ce qui fait quand même environ 270 fois plus. Je ne parlerais pas ici des imprimantes couleurs, ou le nombre de données est encore plus grand, puisque pour chaque point, il faut également envoyer sa couleur.

Lorsque vous lancez une impression graphique, voici ce qui se passe réellement.

1) L'ordinateur prépare sa page en la dessinant dans sa mémoire (ce qui lui demande donc du temps et environ 1 Mega de mémoire).

2) Il envoie aussi vite que possible ces données vers l'imprimante.

3) Simultanément, l'imprimante commence à imprimer. Mais, comme elle est en mode graphique, elle consomme ces données très vite. Par exemple, une imprimante 300 DPI qui imprime une page à la minute en mode graphique (minimum pour les jets d'encre actuelles) "consomme" plus de 18 000 octets par seconde. Si l'ordinateur lui envoie les données moins vite, l'imprimante est obligée de l'attendre. Concrètement, vous la voyez faire des pauses après chaque ligne. Et vous, utilisateur, vous faites comme elle, vous attendez.

CE QUE FAIT OUBURST

Comme vous le comprenez maintenant, le problème n'est pas du tout le même dans les deux modes d'impression. Et pourtant, OUTBURST résout les deux cas.

Pour le mode texte, il propose la bonne vieille méthode traditionnelle du SPOOLER : les données envoyées par le traitement de texte sont conservées dans la mémoire de la machine, puis envoyées vers l'imprimante lorsque son buffer n'est plus plein, de manière automatique et transparente pour l'utilisateur, si ce n'est que son impression qui bloquait l'ordinateur pendant 5 minutes, le bloque maintenant pendant 10 secondes (alors que l'imprimante continue-elle à tourner pendant 5 minutes). Certes, Outburst n'est pas le premier spooler sur Atari, il en existe même d'excellents dans le domaine public, mais c'est un des rare qui marche sur toutes les machines, et dont la taille soit facilement paramétrable. Un buffer de spool de 100 K est généralement suffisant, puisqu'il assure une mémoire d'environ 25 pages.

Pour le mode graphique, le problème vient du TOS dont les routines d'impression sont particulièrement lentes et peu optimisées. De fait, elles culminent à une vitesse maximale d'environ 5 000 octets par seconde. Si on reprend notre exemple d'une imprimante capable d'imprimer graphiquement une page par minute, avec ces routines qui l'obligent à attendre, l'impression d'une page prendra plus de 3mn 30. Certains logiciels (Papyrus, Script, Pixart, entre autres) ont compris le problème et proposent des options d'impression directe qui adressent directement les composants électroniques qui gèrent le port de l'imprimante. Malheureusement, tous ne le font pas, et parmi ceux qui le font, tous ne le font pas bien, certains tentent d'aller trop vite et de nombreuses imprimantes ne supportent pas ce mode direct.

OUTBURST propose une solution simple : il remplace les routines classiques et lentes du TOS par des routines d'impression rapide, qui adressent directement le hard. Pour être sûr que cela marchera avec votre imprimante, Outburst est proposé en fait en 2 versions : une rapide, qui ne fonctionne pas avec toutes les imprimantes, et une plus lente, qui assure suffisamment de sécurité pour fonctionner avec toutes les imprimantes, tout en étant nettement plus rapide que l'impression traditionnelle.

LES RESULTATS

Les résultats sont visibles à l'oeil nu. J'ai mesuré des temps avec mon imprimante sur diverses applications, et l'accélération est très nette. Si elle n'est pas la même pour tous les programmes, cela provient de la manière dont les programmes composent leurs pages. Certains (Atari Works et tous les programmes sous GDOS-SPEEDO) composent entièrement la page en mémoire avant de l'imprimer (ce qui peut d'ailleurs prendre beaucoup de temps) et la durée de l'impression dépend uniquement des vitesses d'impression et d'envoi de données. D'autres (Script, Papyrus, Calamus) composent la page au fur et à mesure, ligne par ligne. L'impression sera moins accélérée, puisque, entre l'impression de chaque ligne (qui dépend toujours des vitesses d'impression/émission), on doit ajouter le temps pour le logiciel de calculer sa prochaine ligne. Dans tous les cas les chiffres parlent d'eux-mêmes. Le tableau ci joint mesure les temps sur Falcon, avec une deskjet 500, entre le premier mouvement de la tête d'impression de l'imprimante et le moment où l'ordinateur rend la main. Il ne prend donc pas en compte d'éventuels temps de calcul avant le début d'impression. Notez que plus votre imprimante est rapide, plus il est nécessaire d'envoyer ces données de manière rapide, donc plus l'accélération sera importante. A titre indicatif, STRAIGTH EDGE SOFWARE annonce les gains de vitesses suivant (non vérifiés) avec une imprimante laser HP4. Calamus 41 %, Atari Works : 70 %, Papyrus : 44 %.

Si en plus on sait qu'Outburst prévoie un système intelligent pour faire la distinction entre l'impression graphique et l'impression texte (qui nécessite un spooler) par une liste facilement modifiable de logiciels fonctionnant en mode texte, que le prix du logiciel est assez bas (30 $ soit environ 200 F), il n'y a pas à s'étonner que plusieurs éditeurs français soient sur les rangs pour l'importer dans notre beau pays. Si tout se passe bien d'ailleurs, quand vous lirez cet article, le produit sera déjà en boutique.

JETSPEED

Jetspeed est un second utilitaire d'impression en provenance de la même société américaine. Il s'agit en fait de drivers GDOS et SPEEDOGDOS, 300 et 600 DPI pour imprimantes laser HP LASER JET. Ces drivers, qui s'installent et se paramètrent comme des drivers ordinaires, n'ont rien de révolutionnaire, si ce n'est qu'ils sont particulièrement rapides : 3 fois plus rapides (en 300 DPI) et 4 fois plus rapide (en 600 DPI) que les drivers SPEEDO Classiques. Ces chiffres d'accélération déjà impressionnants sont encore dépassés lorsqu'ils sont utilisés conjointement avec OUTBURST. Ces drivers détectent alors la présence des nouvelles routines d'Outburst et en tiennent compte dans les appels d'impression. Les gains atteints sont alors monstrueux : facteur 10 en 300 DPI, et 18 en 600 DPI. Qui dit mieux ? Le prix de l'ensemble des drivers est également de 30 $

Marc ABRAMSON

OUBURST
toutes machines
Les plus : Facilité d'installation, efficacité = vitesse d'impression
Les moins : ???

JETSPEED
toutes machines
Les plus : Vitesse d'impression
Les moins : Seulement sous SPEEDO ou GDOS, seulement pour HP laser Jet.

disponibles chez :
STRAIGHT EDGE SOFTWARE
P.O. BOX 6407 / NH O3O63 NASHUA
ETATS UNIS
tél: +1 (603) 672-8150 (mon-sat 6pm/9pm)
email: flp@.mv.mv.com

EDC : COMPRESSER LA SURFACE, L'EXPLICATION !

Concernant la compression, il est possible de compresser ce que nous avons appelé la surface, ou bien des fichiers. Nous aurions pu parler de secteurs, de clusters, mais cela nous semblait un peu moins clair que la "surface". En fait un disque dur contient des fichiers et ceux-ci sont déposés sur la surface magnétique du disque. Il y a donc deux possibilités : soit compresser au niveau des fichiers, soit compresser au niveau magnétique, c'est-à-dire au niveau des secteurs ou des clusters, c'est-à-dire compresser le support lui-même (si Marc trouve une explication claire pour un utilisateur ne sachant pas ce que sont les FAT, les clusters, elles sont les bienvenues). L'autre méthode consiste à compresser les fichiers, un peu comme si vous utilisiez ST_ZIP. C'est cette dernière méthode qui a été choisie. Pourquoi ? Parce que si l'on compresse les fichiers et qu'il y a une coupure de courant durant une compression, et bien vous perdez le fichier en cours de compression, mais pas les autres car l'intégrité du support magnétique n'est pas modifiée. Par contre en compressant la "surface", le support ne possède plus la même structure et le moindre plantage est synonyme de perte de la totalité de la partition.

Pour finir, il est vrai qu'EDC avec un fort taux de compression est assez lent. La solution préconisée par Marc, consiste à bien choisir les extensions non-compressées. Pas mal... mais pas intéressant. En fait il faut commencer en demandant à EDC de faire une compression maximale. Il va prendre son temps, et tout compresser au meilleur taux. Ensuite vous le mettez en compression moyenne, et vous travaillez. Il va être très rapide en décompression et assez rapide en compression puisque c'est un taux moyen qui a été choisi. Ensuite, environ une fois par semaine, vous demandez à EDC de faire une maintenance maximale : il va donc analyser tous les fichiers, compresser ceux qui ne le sont pas, et re-compresser ceux qui le sont déjà, pour gagner de la place. C'est la meilleure solution.

A noter aussi un paradoxe. Marc possède du matériel performant hors c'est sur un tel matériel que les résultats sont les moins sensibles. Pourquoi ? Prenez un fichier sauvé en 20 secondes sur un disque dur et en 40 secondes sur un autre. Imaginez qu'EDC compresse ce fichier pour qu'il soit 2 fois plus petit, et que cette compression se fasse en 10 secondes. Dans le cas du premier disque dur il n'y aura plus que 10 secondes de sauvegarde puisque le fichier sera 2 fois plus petit, plus 10 secondes de compression. Résultat, nous sommes toujours à 20 secondes et nous avons juste gagné de la place. Sur le disque dur le plus lent, nous passons de 40 secondes de sauvegardes à 20 secondes plus 10 de compression. Résultat nous passons de 40 à 30 secondes, nous avons donc gagné en place ET en vitesse.

PARX



SOUNDPOOOOOOOOOL !

Décidément, l'ATARI va t'il être un de ces jour intitulé "compatible SOUNDPOOL", vue la façon dont Thomas BAUMGARTNER se démène.

En effet, non content de faire évoluer ses produits à une vitesse vertigineuse, il présentera au ProTOS :

un éditeur d'échantillons fonctionant dans CUBASE et AUDIO TRACKER

un module d'enrgistrement 8 voies simultanées ADAT/FALCON

une synchro SMPTE, MTC...

un convertisseur de synchro MTC vers SMPTE

On trouve également dans son catalogue sans arrêt de nouvelles petites boites vertes comme des convertisseurs optique/coaxial pour DAT, très utiles dans la mesure où la majorité des DAT ne possède qu'une entrée coaxiale pour une entrée et une sortie optique. Vu le prix du câble optique et vu que les musiciens ont souvent besoin d'avoir du "métrage" entre le DAT et l'ordinateur, on ne peut que louer cette initiative.

GdM

Nous venons de recevoir un paquet d'updates des divers programmes Sound-Pool. Etant donné que ces mises à niveau sont arrivées vraiment au dernier moment, que les divers docs et read-me décrivant les nouveautés n'ont pas encore été traduits, que j'ai systématiquement préféré la cinémathèque au cours d'allemand, que ces versions de démos ne facilitent pas les choses, vous avez peu de chance d'avoir un panorama complet des améliorations de ces excellents produits. En attendant une étude plus approfondie voici nos premières remarques.. fort encourageantes malgré tout.

L'ordinateur n'a pas (encore ?) tué l'écrit ! La preuve, nous venons de recevoir une véritable avalanche de livres sur la musique et nos chères machines : aperçu de la chose.

P.S. C'est quoi la désinformation ? C'est par exemple le dernier bulletin des News Steinberg France.

Pour découvrir que l'on peut faire de l'audio sur un Falcon les lecteurs des xx pages de cette plaquette "d'informations" devront se munir d'une loupe. Ils découvriront, O stupeur, en scrutant les photos de leur studio, que le seul groupe interviewé dans ces pages pour vanter les charmes de l'audio computique, travaille exclusivement sur Falcon, et est donc mieux informé que les auteurs du bulletin qui n'ont pas l'air eux d'en connaître l'existence. Par un miracle du rewriting digne des meilleurs temps du KGB, le nom même du Falcon et celui d'Atari ne sont pas mentionnés une seule fois dans les propos reproduits dans l'article, ce qui laisse rêveur sur le niveau des autres "informations", avis aux amateurs.

Si Deep Forest, c'est le groupe en question, est lui par contre visiblement informé, c'est sans doute qu'il préfère la lecture de ST Mag à celle des pages glacées en question.



Rien de moins que 5 ouvrages consacrés au MIDI dans la besace du facteur, dont 4 sous la haute autorité de notre confrère et partenaire Keyboards.

MIDI le livre de base

Ceux qui ont été parmi les pionniers du MIDI, ont connu des programmes relativement simples au début. Ils ont pu ensuite découvrir progressivement les arcanes de ce standard au fur et à mesure que les programmes se complexifiaient et faisaient donc un appel de plus en plus exhaustif à ses possibilités. Il faut bien reconnaître que ceux qui ont pris le train en marche et se trouvent face de softs tous désormais hyper complets, de machines qui ne le sont pas moins, peuvent être amenés à se poser quelques questions lorsque tout ça ne fonctionne pas conformément à leurs désirs.

Une centaine de pages (complétées par un lexique et un index) dans un langage accessible à tout le monde décrivent l'environnement MIDI d'une façon qui permet d'apporter des réponses aux questions les plus communes que l'on peut se poser : connectique, gestion des contrôleurs, MIDI-file, Drum-Maps... et le Général MIDI, repos ! L'ouvrage ne prétend pas rentrer dans les applications les plus extrêmes du genre de la constitution des célèbres messages exclusifs. Mais qui souhaite encore se lancer dans ces labyrinthes intéressants certes pour des applications spectaculaires du genre de faire bouger l'accord d'un opérateur en FM, mais qui révèlent aussi parfois les limites machines en les faisant éventuellement planter gravement en cas d'erreur. Le prix modique de l'ouvrage permettra de faire l'économie de multiples conversations téléphoniques au copain branché, qui en a marre de toutes façons de répondre pour la 500ème fois aux mêmes questions.

CuBase Interface

La on rentre justement dans le type d'applications un peu plus pointues, comment utiliser la fameuse page MIDI-Mixer de CuBase pour obtenir des réactions inhabituelles des synthés. Noter qu'il n'est pas interdit de relire l'article dans le ST Mag xx que j'ai consacré à la chose.

Cet ouvrage est plus particulièrement destiné au possesseurs d'un Korg O3R/W qui trouveront une disquette avec les Mixer-Maps tous prêts qu'il n'y aura plus qu'à charger dans CuBase. Des disquettes sont annoncées pour les autres modèles du même constructeur. On y apprend aussi comment créer le def.sng qui permettra dès le lancement de CuBase d'avoir un système adapté à la configuration habituelle.

Ces explications pourront cependant aider à l'obtention des mêmes résultats sur les synthés (ou autres machines MIDI) d'autres constructeurs. La deuxième moitié de l'ouvrage est consacrée à ce sujet.

J. Kolly 26 r de l'étoile 25660 SAONE

Bien comprendre CuBase (t. 1 & 2)

Le but est ici d'apprendre à tirer le meilleur parti de CuBase, ce qui est une bonne idée quand on constate la sous-utilisation habituelle de ce soft. Le premier tome concerne les généralités, page arrangement et enregistrement, et le second les éditeurs (Key, List, Drum, Score). Les explications sont excellentes et fouillées, et présentent l'avantage de regrouper par type de tâches des informations qui sont parfois un peu éparpillées dans le manuel. Pourquoi rechigner devant un investissement représentant moins de 5 % du prix du logiciel.

Profitant de l'ouverture du débat sur CuBase et histoire de faire le mauvais schtroumff je glisse quelques remarques. Les raccourcis clavier pour les durées des notes ne marchent pas dans les versions française sur Atari. La touche Clear Home a été malencontreusement modifiée depuis la 3.0 et ramène aux événements "selectés" s'ils existent au lieu du début de la fenêtre active, je déteste. Le statut de l'option "select" en page édition est à surveiller et doit être activé manuellement si le programme ne l'a pas fait tout seul dans certain cas. Il doit l'être impérativement en cas d'action sur des

données autres que des notes (PB ou autres) car il y a là un oubli fâcheux du programme qui peut vous conduire à modifier toutes vos données (notamment dans le Logical Edit) alors que vous ne souhaitiez traiter que des contrôleurs par exemple. Les options de quantisation sont un des plus de CuBase. On ne pense pas assez souvent à utiliser le Logical Edit dans son rôle de sélecteur d'objet, pour choisir certaines notes à quantifier comme les grosses caisses sur le premier temps. Le Undo Quantize est tout aussi génial d'utilisation d'autant qu'il est lui aussi sélectif. On peut quantiser, et ensuite ne "déquantiser" que les objets sélectés. Précieux ! Un bug infâme de CuBase n'est pas relevé. Enregistrez un Pitch-Bend complexe, redessinez le plusieurs fois au crayon. A chaque fois vous perdez un bon nombre d'évènements. Si deux valeurs contiguës sont égales la seconde (plus même le cas échéant) tombe à la trappe ! Il vaut mieux le savoir et faire ce type de modifs à coup de Logical Edit quand c'est possible.

Ne pas se laisser arrêter par ces observations qui montrent en fait l'intérêt porté à un ouvrage excellent et qui fourmille d'astuces. Ainsi le chapitre sur le Drumset est excellent, merci pour la remise à O de la page permettant d'échapper au redoutable et presque dissuasif "double defined notes" ainsi que pour l'utilisation de Alt en rallongeant la durée d'une note qui évite d'en créer malencontreusement une seconde etc. etc.

Abax

En maths des abaques ce sont des tables de chiffres, genre les carrés les cubes les logarithmes... Là c'est la même chose sauf que cela concerne la musique. On y trouve absolument tout ce qui se mesure :

Fréquences des notes en Htz, ordres des instruments dans une partition, équivalences d'accords, contrôleurs MIDI, General MIDI, numéro des notes MIDI, nombre de clics selon la résolution MIDI, longueur des notes en fonction du tempo, compression d'échantillons pour transposition, % de tempos, conversion binaire/hexa/decimal, Watt, dB, Volts, spécification des synthés...

à part CuBase Interface les auteurs ces ouvrages sont :

J.L. Gayet et M.H. Vermeulen
Shiva Digital Music Applications
Collection keyboards

François AUBOUX



SOUNDPOOL: du neuf !

Nous avons fait des présentations détaillées des programmes de la gamme Sound-Pool (à part Guitar Dreams pour cause d'une succession de quiproquos), dès qu'il s'est trouvé un importateur disposé à gérer décemment la diffusion en France de ces excellents produits. Cet éditeur on ne peut plus sérieux avait en effet refusé en son temps que ses programmes soient simplement vendus dans les magasins français, tant qu'il ne s'était pas trouvé un importateur officiel prêt à assumer les responsabilités de cette fonction, notamment de faire traduire les docs. Les mésaventures récentes de Techno-Service montrent la sagesse prémonitoire de cette option. Forum (MMS), qui était d'ailleurs le mieux placé pour ce faire, ayant accepté, cette gamme complète de produits audio pour le Falcon, et accessoirement pour les autres Atari en ce qui concerne Zero-X, est désormais accessible au ata-musicos français.

Malgré mon ignorance totale du patois d'outre-rhin je n'ai pas pu rater une première innovation de cette version 1.70 d'Audio-Master ; l'affichage dans le bas de la page dans un format bien lisible de la forme d'onde de l'intégralité du fichier audio chargé (voir snapshot). Elle vient se substituer à l'affichage microscopique de la version précédente en dessous du zoom qui n'apportait pas un soutien visuel suffisant. Cette nouvelle visualisation est de plus active et permet par simple clic de choisir la portion affichée en zoom. La rapidité de l'affichage est proprement étonnante.. puisqu'elle est instantanée.

On redécouvre avec plaisir le travail avec ce programme : rapidité et précision de la détermination des marqueurs avec une méthode complètement originale. Je n'ai pas eu le temps de déceler de modifications notables de la cue-list, mais le fait de choisir directement à la création de chaque segment aussi bien les divers fade-in et out, que leur durée, un gain ›O ou ‹O par canal, et son début et sa fin par un pop-up affichant la liste des marqueurs sont des commodités qui dénotent un important travail de réflexion, et qui plus est original.

Avant d'en venir au processeur dynamique qui semble l'innovation la plus marquante on s'en voudrait d'oublier de rappeler quelques outils originaux. Tout d'abord l'excellent analyseur spectral généreusement paramétrable : en tiers d'octaves comme la plupart des égaliseurs, en FFT complète, c'est-à-dire en affichant les 200 premiers harmoniques analysés, avec un paramétrage de l'inertie des VU, et tout cela selon 4 modes de priorité de l'analyse, vous n'avez qu'à sortir votre loupe pour analyser les snaps.

On ne saurait trop recommander l'acquisition d'un coprocesseur (ça coûte vraiment pas cher et ça rapporte gros en temps, sur les programmes audio Mac c'est d'ailleurs obligatoire) qui donne accès à une version du programme étudiée pour, laquelle donne toute sa mesure dans la page égalisation. Audio-Master propose en effet alors de calculer à chaque fois un potard pour le réglage intuitif des paramètres, sans copro il vaut largement mieux rentrer les paramètres au clavier, le temps passe en effet à peu près de 3 à 15 secondes par potard.

processons dynamiquement

Celui-là on l'avait encore jamais vu! Tout le monde a au moins entendu parler de noise-gate, de compresseur et de limiteur. Réunir tous ces outils dans un graphique et quelques paramètres, telle est l'ambition de ce processeur dynamique. Là c'est le coup où j'ai vraiment regretté d'avoir séché les cours d'Allemand. J'ai bien vu qu'il y avait les paramètres classiques de ce genre d'outils comme les réglages de temps d'attaque et de relâchement (je préfère quand même release) et un gain, ainsi qu'une option de linéaire ou arrondi pour le tracé, mais j'ai bien l'impression qu'il y a d'autres options.

Dans la version intégrée à Audio-Master on manipule une sorte de courbe de Béziers à 4 points (j'espère qu'il touche des droits d'auteurs celui-là, il n'y a pas de raison qu'il n'y en ait que pour Dolby Thomas) qui ermet à la fois de couper ou de réduire les niveaux bas, qui ont en général le mauvais goût de sentir le "souffle", de gonfler les médians pour bien remplir les VU, et d'écrêter les hauts niveaux pour pouvoir monter un peu le tout sans provoquer les redoutables saturations digitales. Ce sont exactement le genre d'outils qui font que la publicité à la télé donne toujours l'impression d'être à un plus haut niveau que le reste, car son son est tellement compressé-limité, qu'il ne s'écarte à peu près jamais de plus de 10 dB du maximum autorisé.. d'où l'impression.

L'examen de la doc suggère qu'il existe une version autonome de ce module sous forme de programme optionnel qui à l'air d'en faire un peu plus, comme un nombre plus généreux de points de la courbe, de bon gros VU-mètres pour surveiller les choses etc..

surprise

Pour en terminer momentanément voici une surprise que j'aie eue et qui en dit long je crois sur le sérieux de la programmation de Sound-Pool. La réalisation des snapshots d'écran qui égayent les pages de ST-Mag est parfois une tâche ingrate pour le chroniqueur. Lorsque certains programmes affichent des objets comme des Vu-mètre reflétant une activité audio d'un programme j'ai toujours eu jusqu'ici à refabriquer laborieusement les petits traits (en général avec PIXart) pour simuler leur activité, car les snapshots réalisés dans l'action étaient sérieusement perturbés. Pour l'analyseur de spectre et le processeur dynamique le programme a continué à jouer imperturbablement la musique, l'image s'est figée un instant, puis a repris, et mon snap était parfait. Merci Sound-Pool. Avec le processeur dynamique "l'activité" est la zone grisée autour de la courbe, qui reflète parfaitement la dynamique de la musique pendant qu'elle joue en montant et en redescendant comme un serpent le long de cette courbe. Le spectacle est fascinant par sa précision, on ne s'en lasse pas.

François AUBOUX



les claviers maitres pour ATARI

avec la participation de : 

L'offre en petits claviers maîtres permet de construire des solutions musicales simples et performantes pour les budgets serrés. Découvrons les critères de choix. Alain Mangenot

Si vous possédez un synthé ou un piano numérique, vous l'aurez déjà relié à l'Atari avec un cordon MIDI, Out de l'Atari vers In de l'instrument. Mais si vous désirez vous lancer dans la musique et le multimédia, alors que vous ne possédez pas d'instrument et que chez vous la place est limitée, d'autres solutions existent.

Mini MIDI Studio

Si l'on décompose un synthé en ses éléments de base, on peut schématiser en disant qu'il est constitué d'un clavier autonome possédant sa propre électronique, et d'un expandeur générant les sons, piloté par le clavier. L'amplification stéréo, à ne pas oublier, peut être intégrée au clavier, mais si votre chaîne hi-fi est reliée à l'expandeur par la prise AUX, elle pourra servir d'élément d'amplification.

Cet ensemble éclaté sera la base de votre mini-studio, un petit clavier maître MIDI entre 1000 et 2500 F, un expandeur que vous pouvez trouver d'occasion entre 1000 et 3000 F, et votre chaîne hi-fi pour l'amplification, le tour est joué. Vous voici à la tête d'une unité de production musicale qui, gérée par l'Atari pour les séquences et les sons, va vous permettre de réaliser la bande son de vos rêves, base de votre prochain album. De plus, cette configuration pourra évoluer avec le temps et s'améliorer.

Les claviers maîtres MIDI

Il en existe de toutes sortes, on les appelle aussi claviers de contrôle, master, clavier de commande. Il faut distinguer dans ces claviers MIDI plusieurs catégories, les petits claviers dédiés à l'informatique musicale, très bon marché comme le Fatar Studio 49 (49 touches, 4 octaves, toucher léger sensible à la vélocité), ou les modèles plus costaud et plus encombrant comme le Roland A-30 (6 octaves, très compact, clavier dynamique) qui en terme musical est beaucoup plus sophistiqué. Bien évidemment, ce ne sera pas le même prix. Les professionnels peuvent trouver aussi des claviers lourds, de 88 notes, comme le Fatar Studio 2001, à des prix pouvant dépasser les 10000 F.



Mais pour débuter, vous pourrez choisir un clavier performant et peu onéreux comme le Yamaha CBX K3, un clavier de commande 49 touches dynamiques avec molettes de pitchbend et modulation, d'un fonctionnement simple, ou un Roland PC 200 MK II particulièrement étudié pour commander les modules expandeurs General MIDI et GS du type SC-55.

Les caractéristiques indispensables

nTout d'abord, le nombre de touches disponibles sur le clavier est primordial. Avec un clavier de 49 touches vous pourrez jouer ou retoucher des séquences pistes par pistes, mais pas jouer une symphonie en temps réel! Vous devrez travailler en multipistes, c'est à dire en plusieurs passages. Vous commencerez par construire la rythmique, puis la basse, les accompagnements et en dernier le solo. Il faut que ce clavier puisse gérer les 16 canaux MIDI (attention, certains modèles ne fournissent qu'un seul canal MIDI, par exemple le 1). Ce problème peut cependant être contourné par l'utilisation intelligente de votre séquenceur, en enregistrant une piste sur le canal 1, puis en la transférant sur un autre canal. Vous pourrez alors jouer la seconde piste sur le canal 1.

Il faut que votre clavier puisse gérer la vélocité, c'est indispensable, l'aftertouch l'est moins. Il lui faut une molette de pitch bend, et une molette de modulation. Il faut qu'il puisse gérer les changements de sons (Program change, au minimum 128) et de préférence les Bank Select (128 fois 128 sons). Vérifiez qu'il puisse recevoir une pédale sustain, équivalent de la pédale Forte du piano, sans oublier la sortie MIDI. S'il est équipé de deux sorties MIDI, c'est mieux, n'hésitez pas.

Si vous avez plus de moyens ou tombez sur une bonne occasion, le clavier MIDI pourra gérer certaines programmations, les transpositions, le mode GS ou XG en plus du GM, les effets de chorus et réverbération, être équipé de prises MIDI In et d'un mélangeur MIDI (fonction soft Thru), et commander le séquenceur directement à partir du clavier.

Alain MANGENOT

BIENVENUE AU CLUB !

Faites des affaires tout en participant activement à la réalisation d'ST MAGAZINE

*Pour 150,00 F/an, le CLUB ST vous propose d'acquérir des produits et logiciels pour votre ATARI à prix réduit. Tous les mois vous recevrez un bon de réduction pour chacun de ces produits. Celui-ci sera valable pour une durée d'un mois à partir de la parution d'ST MAGAZINE et selon les dates indiquées dans cette annonce mensuelle ainsi que sur le 3615 STMAG en rubrique *INF.*

Le CLUB ST a pour but permettre la rédaction d'ST MAGAZINE d'acquérir le matériel nécessaire à la réalisation du magazine dans des conditions confortables, grâce à l'apport de vos cotisations tout en vous faisant gagner de l'argent sur vos achats.

Comment s'inscrire ?

Découpez ou recopiez le bon ci-dessous et renvoyez le accompagné d'un chèque de 150,00 F à l'ordre de LA TERRE DU MILIEU et à l'adresse suivante : LA TERRE DU MILIEU, Les Marmottières, 74310 LES HOUCHES

Je soussigné..
résidant à ....
désire profiter tous les mois des offres promotionnelle du CLUB ST.
A cet effet je joins un chèque de 150,00 F à l'ordre de
LA TERRE DU MILIEU.
fait à ....
le ....



le premier CD du rédac'chef

~~142,50 F~~

100,00 F

ZERO 5 + TEAM + SUBSTATION + OBSESSION + ROCK'N ROLL CLAMS

~~1450,00 F~~

1000,00 F

vacances de neige (Jura) prix par jour en demi-pension à partir de

~~150,00 F~~

112,00 F



RAINBOW II MULTIMEDIA

~~590,00 F~~

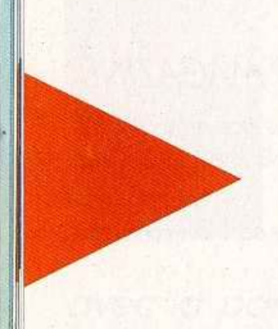
490,00 F

promotions valables du 09/12/95 au 09/01/96





S.A.R.L. de presse au capital de 2000,00 F, n° RC U7401 687526 4, n° SIREN 401 094 248, n° SIRET 401 094 248 00010, code APE 221E
Les Marmottières, 74310 LES HOUCHES, FRANCE / téléphone : (+33) 50 54 49 77, télécopie : (+33) 50 54 49 94



COMMUNICATION

dirigé par François PLANQUE



CAB, c'est le nouveau nom de W.W.W., le logiciel qui nous permet enfin de se connecter sur le WEB via notre ATARI. Nous n'avons pas encore réussi à se connecter avec, ce qui n'est pas le cas d'OXO CONCEPT et d'EMMESOFT qui l'ont déjà utilisé avec succès.

GdM



littérature INTERNET (IV)

Ce mois ci, nous répondons à la demande des lecteurs les plus exigeants (ceux qui m'envoient des mails très techniques) et nous vous présentons trois ouvrages de haut niveau, à lire si vous croyez déjà tout savoir sur les réseaux... Vous risquez d'être surpris par l'étendue et l'extrême richesse de détails d'un sujet dont les concepts semblent si simples!

LE ROUTAGE DANS L'INTERNET

Christian Huitema

Eyrolles, 1994, 418 pages

Vous êtes-vous déjà demandé comment diable Internet s'y prenait pour permettre à deux ordinateurs quelconques du réseau de se trouver et de s'échanger des données, sachant que cela continuera de fonctionner même si certaines liaisons sont rompues en cours de communication, et qu'à tout moment vous pouvez bénéficier de la mise en service d'une nouvelle liaison plus rapide?

Vous êtes-vous déjà demandé comment les utilisateurs commerciaux d'Internet ont pu légalement utiliser ce réseau alors qu'il était partiellement financé par des organismes publics?

Vous êtes-vous déjà demandé comment on pouvait espérer un jour transférer de la vidéo temps réel sur un réseau qui semble ne respecter aucune durée limite de transmission?

Vous êtes-vous déjà demandé si la crainte de l'épuisement des adresses IP était justifiée?

Toutes ces questions sont des problèmes soulevés par le routage dans l'Internet (en tant que tel) et les réponses se trouvent dans "le routage dans l'Internet" (le livre). Il est donc bien évident que ce livre ne s'adresse pas à tout le monde et si les quelques questions ci-dessus vous paraissent sans intérêt, voire farfelues, vous n'avez aucune raison de lire ce livre. Par contre, si comme moi, vous voulez en savoir un peu plus sur la "magie" qui fait qu'Internet fonctionne, vous allez vous régaler!

Au sommaire : un excellent rappel sur l'architecture Internet et le protocole IP, les différents protocoles de routage employés par Internet (RIP, OSPF, EGP, BGP, CIDR), le routage politique, le routage multipoints, le routage vers des ordinateurs mobiles, la réservation de ressources (pour le temps réel) et un avant-goût d'Internet Protocol version 6...

Un ouvrage qui ne laisse pas sur sa faim, mais à réserver aux initiés!

LES RESEAUX

Guy Pujolle

Eyrolles, 1995, 858 pages

Ce livre se présente comme un ouvrage de référence et de synthèse sur les réseaux informatiques. Il est incontestablement très à jour et prend en compte les dernières tendances du domaine : fusion de l'informatique et des télécoms, recul du modèle OSI au profit de TCP/IP, percée de l'ATM et du RNIS large bande... Tout cela sans oublier d'expliquer en détails tous les thèmes classiques : types de commutation, X25 (Transpac), réseaux locaux, Ethernet, Token Ring, passerelles, ponts et routeurs...

Cette véritable bible de 858 pages se révèle vite indispensable dans la compréhension de tout réseau informatique actuel, quel qu'il soit. Néanmoins, son style assez académique en rend la lecture difficile à qui ne possède pas déjà un certain nombre de notions de base.

Ce livre est donc à réserver aux initiés désirant encore approfondir leurs connaissances.

RESEAUX ATM

M. Boisseau M. Demange J.-M. Munier Eyrolles, 1994

A l'heure du multimédia et de l'explosion du trafic sur Internet, il est temps de mettre en place une infrastructure de réseau capable de supporter des très hauts débits. Au niveau matériel on a pour cela recours à la fibre optique. Au niveau logiciel, la réponse la plus convaincante pour le routage haute performance est le mode de transfert ATM (Asynchronous Transfer Mode).

Ce livre décrit les principes et les techniques mises en oeuvres par la technologie ATM: raisons techniques ayant conduit au choix de l'ATM, les commutateurs ATM, l'intégration d'ATM dans le RNIS large bande et son utilisation sur les réseaux locaux.

Le sujet est très intéressant en lui même, mais à mon avis, ce livre ne le présente pas d'une manière très claire... du moins pour les apprentis sorciers que nous sommes...

François PLANQUE
fplanque@pressimage.fr
http://linux.univ-compiegne.fr/fplanque/

ATARI s'affiche sur le Net !

Les solutions de connexion d'un ATARI à Internet laissent encore à désirer... Mais qu'à cela ne tienne : des solutions alternatives existent : votre université, votre bureau, le PC de votre voisin ou même un "cybercafé"... Que cela ne vous fasse néanmoins pas oublier votre machine de prédilection, car l'ATARI est bel est bien présent sur le réseau. Suivez-nous!

World Wide Web

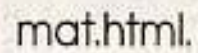
ATARI corp. elle même s'affiche avec brio sur le net avec le très officiel site http://www.atari.com. Lorsque vous vous y connectez, l'écran vire au noir et deux yeux jaunes s'entrouvrent au milieu de l'écran. Ces yeux s'ouvrent petit à petit jusqu'à ce que l'on reconnaisse les yeux caractéristiques de l'emballage de la Jaguar. Vous êtes sur JagWire, le site officiel dédié à la Jaguar!

Vous pouvez alors vous renseigner sur les caractéristiques de la fameuse console 64 bits d'ATARI, sur les jeux disponibles et sur les extensions disponibles. Vous l'avez compris, ce site Web est entièrement dédié à la Jaguar et on ne peut qu'espérer qu'ATARI finisse un jour, par y ouvrir une section "micro-informatique". Mais le fait qu'ils aient retenu le nom de domaine atari.com et non pas jaguar.com laisse sous-entendre qu'à long terme, ils aient des projets plus conséquents...

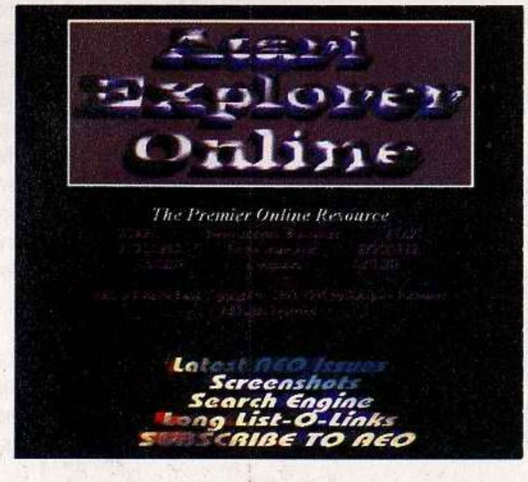
Ce site dédié à la Jaguar soulève également une autre question : la Jaguar est-elle en passe de se voir dotée d'un système de navigation sur Internet, ou du moins sur le World Wide Web? Nous, on en est persuadés!

En attendant, JagWire est une jolie démonstration de maîtrise technologique de la part d'ATARI (même si la réalisation du site a été sous traitée par une société spécialisée). La qualité graphique ainsi que la réalisation technique ont de quoi faire parler d'elles et ne passeront sûrement pas inaperçues auprès des professionnels du Web. Une preuve supplémentaire qu'ATARI Corp est très active à l'intérieur...

Cette récente entrée en force de la corp sur le Web est certainement une bonne nouvelle, mais bien évidemment, d'autres n'ont pas attendu pour afficher l'ATARI sur le Web. On pense ici tout particulièrement à notre confrère anglais "ST Format" dont le site Web est accessible à l'adresse suivante : http://www.futurenet.co.uk/computing/stformat.html.



ST Format vous offre en ligne les dernières news concernant l'ATARI aussi bien au niveau matériel que logiciel, avec un maximum de photos et de copies d'écran. ST Format vous propose également le sommaire de ses cinq derniers numéros. Il suffit alors de cliquer sur certains articles pour en obtenir le texte intégral, y compris les illustrations ainsi que les encadrés. C'est gratuit et c'est tout à fait à jour, en un mot c'est génial! Mais attention cependant, c'est en anglais...



Mais encore avant ST Format, les journaux électroniques dédiés à l'ATARI ont investi le réseau depuis belle lurette. On ne s'étonne donc pas de les trouver en bonne place sur le Web. ATARI Explorer Online est à l'adresse http://www.ior.com/fkeylard/aeo.htm alors que STReport International Online Magazine peut être consulté à l'adresse http://www.streport.com/.

"graphique" au format Adobe Acrobat (.PDF) (zippé aussi :-).Ces journaux électroniques peuvent êtres téléchargés sous forme de fichier ASCII (.TXT) (zippé bien sur !) mais également en version "graphique" au format Adobe Acrobat (.PDF) (zippé aussi :-). Acrobat est un format de document universel assez sophistiqué pouvant être visualisé dans différents environnements (Windows, Mac et Unix pour l'instant) grâce à un viewer du domaine public. Impossible donc de lire la version étendue de votre magazine ATARI sur votre ATARI!?

Il existe encore toutes sortes de pages Web dédiés à l'ATARI. Celles-ci sont d'un intérêt variable mais elles méritent généralement le coup d'oeil. Vous en trouverez une petite liste sur cette page.

FTP Anonymous

Néanmoins, la quantité d'informations concernant l'ATARI sur le World Wide Web reste assez faible au regard de la quantité de logiciels du domaine public, freeware et shareware pour ATARI que l'on peut trouver sur différents sites FTP anonymous.

Vous trouverez quelque part sur cette page une liste assez complète de sites FTP ayant un répertoire dédié à l'ATARI. Nous avons testé l'intégralité des adresses

Liste (non exhaustive) de sites Web pour ATARI

http://www.atari.com
http://www.futurenet.co.uk/computing/stformat.html
http://www.ior.com/fkeylard/aeo.htm http://www.streport.com/
http://www.worldgate.com/compdirect/
http://www.toad.net/atari/
http://www.cs.man.ac.uk/jacquesa/index.html
http://ace.cs.ohiou.edu/personal/mleair/cain.html
http://www.netkonect.co.uk/tachyon/atari/links.html
http://web.city.ac.uk/cb170/CALAMUS/calamus.html
http://linux.univ-compiegne.fr/fplanque/Atari/ (notre liste).

Liste (presque exhaustive) de sites FTP anonymous pour ATARI (12 Novembre 1995)

.com
ftp://ftp.hyperion.com/ATARI/: Les archives des newsgroups comp.binaries.atari.st et comp.sources.atari.st.

.edu (Education – US)
http://www.umich.edu/archive/atari: FTP ATARI de l'Université du Michigan.

.uk (Royaume Uni)
ftp://src.doc.ic.ac.uk/packages/atari/umich/: un mirroir du précédent.
ftp://micros.hensa.ac.uk/micros/atari/

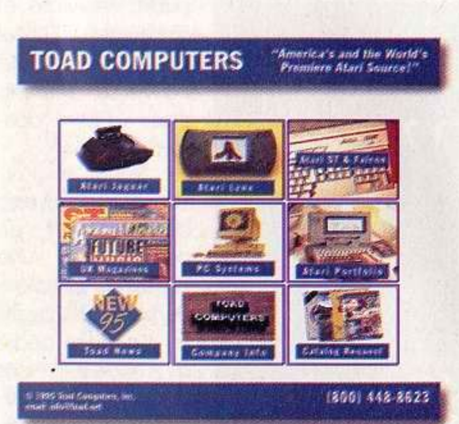
.nl (Pays Bas)
ftp://ftp.twi.tudelft.nl/pub/atari/: Portages de logiciels UNIX.

.fi (Finlande)
ftp://ftp.funet.fi/pub/atari/

.de (Allemagne)
ftp://ftp.uni-kl.de/pub/atari Recommandé par JJA :–)
ftp://ftp.uni-paderborn.de/atari/
ftp://ftp.cs.tu-berlin.de/pub/atari/ Recommandé par JJA :–)
ftp://pascal.math.fu-berlin.de/pub/atari/ MiNT, MultiTOS, Linux68k, NetBSD et outils réseau.
ftp://ftp.uni-regensburg.de/freeware/software/atari/ Recommandé par JJA :–)
ftp://vax.ph-cip.uni-koeln.de/pub/atari/
ftp://ftp.germany.eu.net/pub/comp/atari-st/
ftp://ftp.informatik.tu-muenchen.de/pub/comp/platforms/atari/
ftp://ma2s2.mathematik.uni-karlsruhe.de/pub/atari/
ftp://ftp.thp.uni-koeln.de/pub/atari/
ftp://ftp.coli.uni-sb.de/pub/comp/atari/
ftp://alice.uni-passau.de/pub/atari/

.ch (Suisse)
ftp://ftp.switch.ch Mirror d'u-mich.

données et cette liste est donc parfaitement à jour (pour une fois :-) à la date du 12 Novembre 1995.



Newsgroups

Mais peut-être recherchez-vous plutôt à partager votre expérience avec d'autres utilisateurs de machines ATARI. Dans ce cas, vous vous tournerez plutôt vers les newsgroup dédiés à votre machine. Les newsgroups fonctionnent un peu sur le principe d'une rubrique sur un serveur Minitel. Tout le monde peut y écrire et lire les messages des autres "abonnés".

Une bonne nouvelle ici, c'est que nous avons un newsgroup en français réservé aux utilisateurs français de machines ATARI; il s'agit de fr.comp.sys.atari. Ce newsgroup est fréquenté par de nombreux développeurs et journalistes ATARI français...

D'autres newsgroups existent à l'échelle mondiale. On y parle en anglais, certes, mais pour la peine, le volume des échanges y est souvent beaucoup plus élevé. Vous trouverez une liste complète dans un deuxième encadré sur cette page.

Internet Relay Chat

Finalement, nous nous devons de mentionner l'équivalent des 'salons' sur un serveur Minitel traditionnel, c'est-à-dire le channel #ATARI sur IRC (Internet Relay Chat). Vous pourrez y dialoguer en direct avec d'autres utilisateurs ATARI venus du monde entier pour se retrouver "en famille".

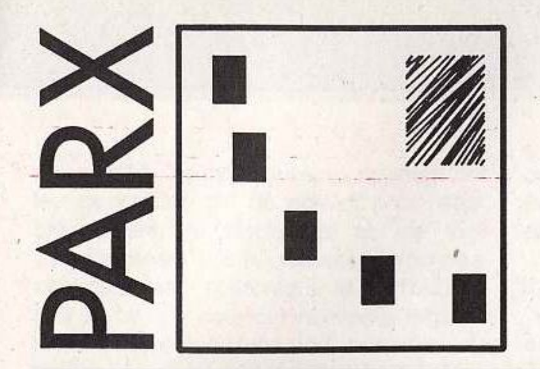
Liste des newsgroups relatifs aux ordinateurs et consoles ATARI

comp.sys.atari.st: discussions à propos
comp.sys.atari.st.tech
comp.sys.atari.advocacy
comp.sys.atari.announce
comp.sys.atari.programmer
comp.sys.atari.8bit
rec.games.video.atari



Nous voilà arrivés au terme de cette exploration des sites ATARI sur l'Internet. Si vous connaissez d'autres sites dignes d'être cités n'hésitez pas à nous les faire connaître. De même, nous ne manquerons pas de vous faire part de nos futures découvertes. En attendant sachez que nous maintenons une liste aussi à jour que possible à l'URL suivante : http://linux.univ-compiegne.fr/~fplanque/Atari/.

François PLANQUE
fplanque@planete.net
http://linux.univ-compiegne.fr/~fplanque/



PARX, 9 rue du Pin Doré, 53000 LAVAL (France)
Tél. : (16) 43.56.92.76
Fax : (16) 43.56.80.47
BBS : (16) 43.53.57.70
(Accès ATARI Net, NeST, FidoNet)

Magasin ouvert au public, le mercredi et le samedi de 9H. à 12H. et de 14H. à 19H.

LES PERIPHERIQUES PARX ?
VOTRE ATARI LES ADORE !

PHOTO NUMERIQUE

Quick Take 100	1625Fr
Quick Take 150	N.C.
Quick Cam	N.C.
Fotoman Plus	4490Fr
Logitech Pixtura	N.C.

Appareils fournis avec PICCOLO et driver RIM pour ATARI permettant : téléchargement des photos, sortie de planche contact, test de l'état des batteries...

IMPRESSION COULEUR

BJC 600e	3490Fr
BJC 4000	2750Fr
BJC 70	2390Fr
BJC 820	14990Fr
Stylus PRO XL	7990Fr

Imprimantes fournies avec PICCOLO et driver WIM permettant : choix du papier, sortie couleur ou N & B, séparation quadri, tramage, zoom optimisé, placement du document...

SCANNERS COULEURS

TM 600 Dpi A4	3490Fr
TM 1200 Dpi A4	4990Fr

Scanners à plat fournis avec PICCOLO et driver RIM pour ATARI permettant : pré-scan, réglage luminosité, contraste, définition, scan en direct-to-disk...

PICCOLO est une version réduite de D2M 2.10
Les pilotes des périphériques sont également disponibles séparément (nous contacter)

LES LOGICIELS PARX ?
VOTRE ATARI LES ADORE !

GASTON

Serveur vocal et répondeur téléphonique. Quelques clics de souris, et votre FALCON répond au téléphone, gère les appels, enregistre les messages... Répondeur interrogeable à distance.

Boîtier + logiciel	940Fr

D2M 2.10

La référence en matière de dessin bitmap sous GEM. Du ST au FALCON dans toutes les résolutions. Plus de 100 modules d'import export, pilotage de scanners, impression couleurs, digitalisation vidéo...

D2M 2.10	690Fr
Mise à jour D2M 2.0a -> 2.10 avec nouvelle documentation.	100Fr

JEUX

Multi-Briques *(Falcon 030, 256 Couleurs)*	290Fr
Epi Lepsie *(Falcon 030, 256 Couleurs)*	290Fr
Shapes *(ST, TT, Falcon 030)*	290Fr

EDUCATIFS

Les Dinosaures *(Falcon 030, 256 Couleurs)*	290Fr
Les Animaux *(Falcon 030, 256 Couleurs)*	290Fr
Les Animaux *(ST, 16 Couleurs)*	290Fr

Frais de Port : 30 F, logiciel / 50 F, appareil photo / 100 F, scanner & imprimante



PROGRAMMATION

dirigé par MARC ABRAMSON





Le Videl, le désormais mythique processeur vidéo du Falcon, est sûrement l'un des plus gros atouts de notre belle machine, mais n'est utilisé qu'à la moitié de sa puissance dans la plupart des utilisations courantes : les modes graphiques standard sont comparables avec ceux des cartes vidéo des compatibles PC lorsqu'on utilise un moniteur VGA ou multisynchro, ce qui devient un minimum de nos jours, et avec une légère amélioration en résolution sur moniteur RGB ou téléviseur, au prix d'un scintillement proche de l'insupportable. Nous allons dans cet article découvrir comment tirer parti du maximum de la puissance de ce coprocesseur, en tenant compte également de celle de votre moniteur. Si vous êtes curieux(se) de savoir pourquoi le Videl est le plus puissant processeur vidéo du monde (quoique cela reste à vérifier), je vous invite à vous plonger sans plus tarder dans la lecture de cet article.

AVANT DE COMMENCER

Avant d'attaquer les registres hardware, une petite mise au point s'impose, en effet il serait préférable, afin de mieux comprendre à quoi sert un processeur vidéo, de revoir comment fonctionne un moniteur. L'image affichée sur l'écran n'est pas réellement une juxtaposition de points lumineux, mais un seul point, un faisceau d'électrons appelé "spot", se déplaçant sur toute la surface de votre écran. Ce déplacement se produit en permanence, et s'effectue si vite, que l'on a l'impression de voir une image fixe sur l'écran. Le spot parcourt l'écran de haut en bas, en décrivant des lignes horizontales de gauche à droite. Ce séquencement est contrôlé par un processeur vidéo. Celui-ci émet deux signaux de contrôle au moniteur, appelés HBL (Horizontal BLank) et VBL (Vertical BLank). A chaque fin d'affichage d'une ligne, il envoie un signal HBL, ce qui a pour effet de replacer le spot sur le côté gauche de l'écran, et légèrement en dessous de la position verticale précédente, afin d'afficher la ligne suivante. Quand l'image complète est affichée, le processeur vidéo délivre un signal VBL afin de réinitialiser la position verticale du spot en haut de l'écran, de manière à pouvoir recommencer l'affichage d'une nouvelle image, et ce processus se répète indéfiniment. Le processeur vidéo est également chargé de fournir au moniteur les signaux analogiques RVB (Rouge, Vert et Bleu) caractéristiques de chaque pixel que notre faisceau d'électrons affiche, à vitesse constante, au fur et à mesure du déplacement du spot.

A priori, on ne voit pas vraiment l'intérêt de connaître tout cela, et pourtant la clé des résolutions étendues réside justement ici ! Le Videl nous donne la possibilité de contrôler très précisément les fréquences d'affichage horizontales et verticales, c'est-à-dire le nombre d'HBLs et de VBLs par seconde. Cela lui permet, de plus, de s'adapter aux caractéristiques de la plupart des moniteurs existants.

Il est également important de savoir que, contrairement à nos bons vieux ST (qui ont un peu tendance à devenir poussiéreux dans leurs placards), le Falcon est une machine 32 bits, ce qui veut dire que son bus de données interne peut véhiculer un mot long de 4 octets en un seul cycle de bus. Le Videl, contrairement au 68030, tire pleinement parti de cette nouvelle architecture. De plus, sur un Falcon "normal", il est cadencé à 32 MHz, ce qui lui permet de gérer, en comptant la largeur de bus de 32 bits, huit fois plus de données que le shifter du ST, pour une même période de temps (le shifter étant cadencé à 8 MHz pour une largeur de bus de 16 bits).

Tout ceci nous permet donc de répondre à la question que beaucoup de Falconistes (ou Falconeux ?) se posent : "si l'on pousse le Videl à fond de ses possibilités, pourquoi n'est-il pas possible d'obtenir un mode 80 colonnes True Color sur moniteur VGA ?" Prenons le mode basse résolution standard du ST : en une ligne écran, le shifter affichait 320 pixels, à raison de 4 bits par pixel. Le mode 80 colonnes True color des moniteurs RGB, lui, affiche 640 pixels de 16 bits, ce qui représente bien huit fois plus de données à traiter. Vous me suivez ? Alors on continue : la fréquence horizontale des moniteurs RGB est exactement le double de celle des moniteurs VGA : le Videl affiche donc deux lignes en VGA pendant le temps qu'il occuperait à n'en afficher qu'une en RGB. Les 640 pixels du mode 80 colonnes RGB sont donc réparties en deux lignes, ce qui fait 320 pixels maximums par ligne en VGA ! CQFD.

Maintenant que tout cela est éclairci, on va pouvoir attaquer les choses sérieuses.

LES REGISTRES DU VIDEL

Certains registres Videl sont les mêmes que ceux du Shifter des STE, et le fonctionnement d'une partie de ceux-ci a

été modifié. D'autres nouveaux registres font leur apparition, afin de pouvoir paramétrer précisément les résolutions, et de fixer "manuellement" les fréquences d'affichage, centrages, etc., horizontaux et verticaux. Il faut savoir que pour ces nouveaux registres je n'ai disposé que d'une documentation très pauvre (à savoir le fichier HARDWARE.TXT, de Dan Hollis, qui se contente d'énumérer les adresses de ces registres), et je ne dois ce que je sais qu'aux multiples tests que j'ai pu effectuer sur différents moniteurs. Vous m'excuserez donc si ma description du fonctionnement de certains de ces registres est (partiellement) mal interprétée, en particulier pour RCO, qui m'a posé le plus de problèmes.

Voici donc la liste des adresses des registres vidéo du Falcon :

Adresse écran :

– $ FF8201 (octet) : octet de poids fort de l'adresse écran

– $ FF8203 (octet) : octet de poids moyen de l'adresse écran

– $ FF820D (octet) : octet de poids faible de l'adresse écran C'est l'adresse du début de la mémoire vidéo.

Compteur écran :

– $ FF8205 (octet) : octet de poids fort du pointeur vidéo

– $ FF8207 (octet) : octet de poids moyen du pointeur vidéo

– $ FF8209 (octet) : octet de poids faible du pointeur vidéo Le pointeur vidéo est l'adresse instantanée du prochain long mot de 32 bits que le Videl va lire en mémoire, afin d'afficher les pixels qui correspondent directement sur l'écran.

– $ FF820E (mot) : registre d'offset de 9 bits servant à la gestion d'un écran virtuel dont la taille horizontale est supérieure à la largeur de l'écran, méthode pouvant se révéler indispensable, par exemple, lors de la réalisation d'un scrolling hardware horizontal. Il contient le nombre de mots à sauter par le Videl à la fin de chaque ligne lorsque celui-ci parcourt la mémoire vidéo, afin de n'afficher que la partie visible de cet écran virtuel.

– $ FF8210 (mot) : Registre de largeur de ligne de 10 bits, qui définit la longueur en mots d'une ligne écran effectivement affichée.

– $ FF8240... $ FF825E (16 mots) : 16 registres de palette couleurs pour les modes compatibles ST.

– $ FF8260 (octet) : Registre de mode de couleur compatible ST. Le fonctionnement de ce registre n'est plus le même que sur ST : en écriture il agit suivant la valeur que l'on y écrit :

– 0 : passe en mode 16 couleurs parmi 4 096

– 1 : passe en mode 4 couleurs parmi 4 096

– 2 : passe en mode monochrome (noir et blanc), mais cette valeur n'est possible que sur les moniteurs monochromes du type SM124.

En lecture, sa valeur est la dernière qu'on y ait écrite. Si l'on se trouve en mode non compatible ST, son état peut varier d'une fois à une autre, et il ne faut donc pas en tenir compte.

– $ FF8265 (octet) : ce registre de 4 bits permet de décaler l'affichage de chaque ligne de 0 à 15 pixels vers la gauche, ce qui est indispensable pour un scrolling hardware horizontal au pixel près. Lorsque sa valeur est non nulle, le Videl est contraint à lire un certain nombre de longs mots en plus pour compenser les pixels qui sont affichés en plus à droite de l'écran. Il faut donc diminuer la valeur de $ FF820E, du nombre de plans du mode graphique en cours. Ce registre n'a aucune fonction en mode True Color.

– $ FF8266 (mot) : registre de mode de couleur non compatible ST. C'est un champ de bits dont la valeur est la suivante : – Bit 4 : mode 256 couleurs parmi 262 144

– Bit 5 : utiliser le signal de synchronisation verticale externe

– Bit 6 : utiliser le signal de synchronisation horizontale externe

– Bit 8 : mode True Color 16 bits

– Bit 10 : mode 2 couleurs parmi 262 144

Nous ne nous intéresserons pas aux bits 5 et 6, dont l'utilité n'est liée qu'à l'utilisation d'un genlock. En ce qui concerne les bits 4,8 et 10, ils ne doit y en avoir qu'un au maximum fixé à 1 en même temps. S'ils sont tous les trois mis à 0, alors on se place en mode 16 couleurs parmi 262 144.

– $ FF8280... $ FF828c : registres de contrôle horizontaux :

– $ FF8280 (mot) : HHC (Horizontal Hold Counter) : compteur accessible uniquement en lecture. Il est utilisé en interne par le Videl pour synchroniser l'affichage de chaque ligne.

– $ FF8282 (mot) : HHT (Horizontal Hold Timer) : c'est ce registre qui permet de définir la durée d'affichage de chaque ligne, donc le temps séparant deux HBL successives. Sa valeur est recopiée dans HHC à chaque HBL.

– $ FF8284 (mot) : HBB (Horizontal Border Begin) : définit la position de la bordure droite de l'écran, c'est à dire l'endroit de la ligne où le Videl va s'arrêter d'afficher.

– $ FF8286 (mot) : HBE (Horizontal Border End) : définit la position de la bordure gauche de l'écran.

– $ FF8288 (mot) : HDB (Horizontal Display Begin) : définit la position gauche de l'image affichée.

– $ FF828A (mot) : HDE (Horizontal Display End) : définit la position droite de l'image. La différence des couples HDB/HDE et HBB/HBE réside dans le fait que la valeur des HBB/HBE permet de créer l'espace affichable, alors que les HDB/HDE créent l'image elle-même. Si l'on définit une largeur d'image plus grande que celle de l'espace affichable, cette image sera tronquée et ne pourra pas être visualisée dans toute sa largeur. Si, au contraire la largeur de l'image est inférieure à celle de l'espace affichable, il y aura apparition des fameuses bordures de couleur 0 qui faisaient la joie de nos amis ST-istes.

– $ FF828C (mot) : HSS (Horizontal Synchro Start) : définit à partir de quelle valeur d'HHC on commence à s'occuper de l'affichage de la ligne. Cette valeur permet de centrer horizontalement l'affichage sans modifier la valeur des autres registres.

– $ FF82A0... $ FF82AC : registres de contrôle verticaux :

– $ FF82A0 (mot) : VFC (Vertical Frequency Counter) : registre accessible uniquement en lecture, c'est un décompteur de "demi-lignes".

– $ FF82A2 (mot) : VFT (Vertical Frequency Timer) : la valeur de ce registre est le nombre de demi-lignes moins une affichées entre deux synchros VBL. Cette valeur est recopiée dans VFC à chaque VBL.

– $ FF82A4 (mot) : VBB (Vertical Border Begin) : position en demi-lignes de la bordure basse de l'écran.

– $ FF82A6 (mot) : VBE (Vertical Border End) : position en demi-lignes de la bordure haute de l'écran.

– $ FF82A8 (mot) : VDB (Vertical Display Begin) : position en demi-lignes du début de l'affichage graphique vertical.

– $ FF82AA (mot) : VDE (Vertical Display End) : position en demi-lignes de la fin de l'affichage graphique vertical.

– $ FF82AC (mot) : VSS (Vertical Synchro Start) : valeur de VFC qui définit le départ de la gestion de l'affichage vertical. En ne modifiant que sa valeur, on peut donc recentrer verticalement l'affichage.

– $ FF82C2 (mot) : VCO (Video Control) : ce champ de 4 bits permet de choisir les définitions d'affichage horizontales et

verticales. Voici la description de ces bits :

– Bit O : une valeur de 1 active le mode double ligne.

– Bit 1 : une valeur de 1 active le mode entrelacé.

– Bit 2 : si ce bit est à 1, la largeur des pixels est divisée par 2 (mode double pixels, équivalant au mode 80 colonnes sur moniteur RGB, ou 40 colonnes sur VGA).

– Bit 3 : si ce bit est à 1, la largeur des pixels est divisée par 4 (mode quadruple pixels, équivalant au mode 80 colonnes en VGA, et qui vous donne un mode'160 colonnes' (!) en RGB).

Les bits 2 et 3 ne doivent pas être mis à 1 en même temps. S'ils sont tous les deux à O, on est en mode simple pixels (40 colonnes en RGB, 20 colonnes en VGA).

– $ FF82CO (mot) : RCO : ce registre fourre-tout est un champ de bits dont la signification est la suivante :

– Bit O : en mode quadruple pixels, doit être mis à O, sinon ce bit n'a pas de fonction.

– Bit 1 : en mode quadruple pixels, doit être mis à 1, sinon ce bit n'a aucune fonction.

– Bit 2 : si ce bit est à O, le Videl tourne à 32 MHz, sinon il est à 25 MHz. Petite explication : le Videl transmet constamment et très régulièrement les données RVB au moniteur, afin d'afficher les couleurs des différents pixels, au fur et à mesure du déplacement de notre spot, et la largeur des pixels dépend très étroitement de la vitesse à laquelle ces données RVB sont transmises. Plus les données sont transmises rapidement, plus les pixels seront fins. C'est pourquoi je me pose la question : "mais pourquoi diable Atari a-t-il conçu des modes vidéo VGA uniquement en 25 MHz ?". En 32 MHz, on aurait pu facilement atteindre les 800 pixels de large au lieu de 640. Le mystère reste entier... En tout cas, si tout se passe comme prévu, vous devrez trouver sur la disquette accompagnant ce magazine le logiciel Videl Inside, qui entre autres se charge de corriger ce petit défaut.

– Bit 3 : n'agit qu'en mode entrelacé. Si ce bit est à O, les lignes paires et impaires s'affichent les unes par-dessus les autres, alors que s'il est à 1, il y a réellement entrelacement, c'est-à-dire que les lignes paires et impaires sont décalées les unes par rapport aux autres. Curieusement, ce bit n'est pas géré par le Xbios, qui le fixe systématiquement à O.

– Bit 4 : décale l'ensemble de l'affichage d'un certain nombre de pixels vers la droite, dont je n'ai pas pu déterminer le nombre exact. N'est pas non plus utilisé par le Xbios.

– Bit 5 : je n'ai pas trouvé de signification réelle de ce bit, qui n'est pas géré par le Xbios.

– Bit 6 : décale l'affichage de l'équivalent de la largeur d'un pixel en mode quadruple pixels. N'est pas utilisé par le Xbios.

– Bit 7 : apparemment, ce bit doit toujours être mis à 1, sinon on observe un comportement assez curieux du Videl. Le Xbios le fixe systématiquement à 1.

– Bit 8 : si ce bit est à 1, l'image (et pas les bordures) est décalée de 16 pixels en mode simple pixels, de 32 en doubles pixels, et de 64 en quadruple pixels. Ce bit est fixé à O par le Xbios en mode compatible ST, sinon il est à 1.

Les autres bits de ce registre ne sont pas utilisés.

MODES VIDEO

Un mode vidéo est l'ensemble des valeurs des registres vidéo qui définissent des fréquences, résolutions, définitions d'affichage horizontales et verticales, et un nombre de couleurs donnés.

Vous trouverez sur la disquette accompagnant ce numéro de ST-Magazine le listing d'une routine assembleur qui installe un mode vidéo sans utiliser le système. A cet instant précis, une question cruciale devrait surgir de votre subconscient (ce qui n'a aucun rapport avec un quelconque devoir de philo de bac) : "d'accord, on a la routine qui permet d'installer un mode vidéo, mais comment calculer les valeurs à assigner aux registres du Videl ?" Voici donc quelques explications qui devraient vous permettre de créer vous-même vos propres modes vidéo.

Commençons par les registres de contrôle horizontaux. HHT détermine un multiple du nombre de cycles Videl par intervalle entre deux synchros HBL, moins 1. Sa valeur ne doit pas être prise au hasard, car cela pourrait s'avérer fâcheux pour le moniteur : vu que HHT agit directement sur la fréquence horizontale, on doit absolument prendre en compte la gamme de fréquences horizontales supportées par son moniteur, ce qui devrait figurer dans les caractéristiques techniques du manuel dudit moniteur. A titre d'information, la fréquence standard d'un moniteur RGB ou d'un téléviseur est de 15625 Hz, alors que celle d'un moniteur VGA de base est de 31250 Hz. On obtient la valeur d'HHT selon la formule suivante :

HHT = (F.Vid/F.Hor)/n –1

Ici, F.Vid est la fréquence interne du Videl, c'est-à-dire 25 ou 32 MHz, selon la valeur du bit 2 de RCO, F.Hor est la fréquence horizontale souhaitée, et n prend la valeur 8 si l'on a sélectionné le mode simple pixel horizontal, et 4 sinon.

Pour la valeur d'HSS, elle doit être strictement inférieure à celle d'HHT, mais doit quand même s'en rapprocher.

Les valeurs justes d'HBB, HBE, HDB et HDE se trouvent le plus efficacement par tâtonnements, je vous conseille pour cela d'utiliser comme point de départ un mode vidéo déjà existant, comme pourquoi pas l'un des modes standard, et de modifier la valeur des registres à l'aide de l'utilitaire VIDEO.PRG fourni avec Falcon Screen, le gestionnaire de résolutions étendues qui était sur la disquette du numéro 76 de St-Magazine.

(cadrage horizontal), puis vous appliquerez la formule suivante :Si vous voulez caler les bordures de l'écran à la juste largeur de l'image, de manière à supprimer le contour de couleur O de l'image, vous fixerez comme bon vous semble la valeur d'HBE (cadrage horizontal), puis vous appliquerez la formule suivante : HBB = HBE – HHT + ‹ résolution horizontale en pixels › /n – 2 Si vous êtes en mode quadruple pixels, n est égal à 2, et est égal à 1 sinon.

Les registres de contrôle verticaux sont beaucoup plus simples à gérer, en effet on agit ici avec des lignes graphiques, ou plutôt des demi-lignes, comme nous allons le voir.

La valeur de VFT est le double moins un, du nombre d'HBLs effectuées entre deux VBLs successives. Cette valeur sera donc du même ordre de grandeur en mode RGB 200 lignes qu'en 400 lignes entrelacées (hé oui, on n'affiche que la moitié des lignes vidéo par balayage écran en mode entrelacé). De la même façon, en mode VGA 240 double lignes, on aura la même valeur de VFT qu'en 480 lignes normales.

On pourrait penser que la valeur de VFT devrait être toujours impaire, étant le double moins 1 d'un nombre entier. Or, il arrive que ce nombre soit pair, tout simplement lorsqu'on veut créer un mode entrelacé : en effet, un balayage écran sur deux, on affiche une ligne de plus ou de moins que lors du balayage précédent, ce qui donne un nombre moyen de lignes par balayage non entier : d'où l'intérêt d'utiliser des doubles lignes.

C'est VFT qui détermine la fréquence verticale : celle-ci se calcule de la façon suivante :

V.Freq = H.Freq/ (VFT + 1) * 2

Les cinq autres registres de contrôle verticaux devront avoir une valeur strictement inférieure à celle de VFT.

La résolution verticale est beaucoup plus simple à gérer : on peut simplement générer une configuration verticale en fixant VSS à une valeur proche de celle de VFT, et en appliquant les formules suivantes aux autres registres de contrôle verticaux : VBE = VDB = ‹ cadrage vertical de l'affichage ›

VDE = VBB = VBE + ‹ résolution verticale › * n

n prendra la valeur 1 en mode entrelacé, 2 en mode normal et 4 en double ligne.

En ce qui concerne RCO, nous avons vu que les valeurs des bits 0 et 1 devaient être respectivement à 0 et 1 en mode quadruple pixels, et n'avaient aucun effet dans les autres modes. On les fixera donc une fois pour toutes aux valeurs imposées par ce mode horizontal. Les bits 2 et 3 ne devraient pas vous poser de problèmes. Pour les bits 4 à 8, on n'utilisera que la seule configuration générée par le Xbios, c'est-à-dire qu'on assignera la valeur 0 aux bits 4, 5 et 6, et 1 aux bits 7 et 8.

UN EXEMPLE VAUT MIEUX QU'UN LONG DISCOURS (QUOIQUE...)

Pour que tout vous paraisse plus clair, je vais vous donner un exemple concret de création de mode vidéo. Supposons qu'on veuille générer pour un moniteur RGB, un mode de résolution 416 x 296, non entrelacé, simple ligne, simples pixels, True Color, et sans bordures. Pour commencer, on met la valeur $ 100 en $ FF8266, pour passer en mode True Color, ensuite, on va fixer la fréquence Videl à 32 MHz (fréquence standard en RGB), on met donc $ 182 dans RCO (voir plus haut pour les détails), 0 dans VCO (idem), sans oublier de fixer la largeur de l'écran (ici 416 mots) dans $ FF8210. C'est au moment de s'occuper des registres de contrôle horizontaux que tout se complique.

Déjà, on applique notre formule pour calculer HHT : la fréquence Videl est de 32 MHz, et on va employer la fréquence horizontale standard des moniteurs RGB, qui est de 15625 Hz. On a donc : HHT = 32 x 10⁶/15625/8 – 1 = 255

Ensuite, on fixera arbitrairement HSS à 255-23 = 232.

Une bonne valeur pour HBE est 50, on a donc HBB = 50 – 255 + 416 – 2 = 209.

Ensuite, on trouvera par tâtonnements (merci VIDEO.PRG !) les valeurs 17 et 209 pour HDB et HDE, ce qui nous débarrasse des registres de contrôle horizontaux.

On fixera la valeur 643 à VFT, ce qui correspond à l'affichage de 322 lignes entre chaque VBL, ce qui n'est pas tout à fait le standard (normalement c'est 313 lignes), mais qui nous permet d'afficher quelques lignes en plus. On calcule la fréquence verticale :

V.Freq = 15625/ (643 + 1) * 2 = 48.5 Hz, ce qui est supporté par la quasi-totalité des téléviseurs, et par tous les moniteurs RGB. Le standard pour un moniteur PAL est 50 Hz.

Ca y est, notre mode vidéo est prêt !

LA CONLUSION DE L'HISTOIRE

Voilà, j'espère que cet article vous aura éclairé quant au fonctionnement du Videl, et qu'il vous permettra de profiter au maximum des capacités graphiques du Falcon. Vous pourrez maintenant, grâce à vos nouvelles connaissances, programmer des zooms fractals plein écran RGB en temps réel (en définissant un mode horizontal simple pixel avec une fréquence Videl de 25 MHz, ce qui donne des pixels encore plus larges que le mode 40 colonnes standard, et en y rajoutant un mode vertical double ligne), ou faire du scrolling hardware au pixel près en True Color (en jouant sur les valeurs de VDB et VDE, le registre $ FF8265 n'ayant aucun effet en True Color), ou encore d'autres applications que je n'ai même pas imaginé...

François Galea
3615 ST MAG Bal Zerkman
e5172@iut-orsay.fr



le DSP acte XI

Nous allons aborder ce mois-ci un sujet qui me tient tout particulièrement à coeur ; il s'agit de la compression MPEG audio.

Mais savez-vous ce que c'est ? En fait MPEG audio est au son ce que JPEG est à l'image ; c'est une norme de compression (ou plutôt de destruction (huhu !)) de fichiers audio. "MPEG audio" signifie "Moving Pictures Expert Group and associated audio". La compression MPEG audio, à l'instar du JPEG, est destructive ce n'est donc pas à proprement parler une méthode de compression car les données originales sont "détériorées" afin d'obtenir le résultat escompté. Évidemment le "but du jeu" est de faire en telle sorte que la différence soit imperceptible à l'oreille.

Les taux de compressions obtenus sont d'ailleurs impressionnant ; de l'ordre de dix à vingt !

Ce mois-ci je vous parlerais du décodeur MPEG, car c'est beaucoup plus facile à comprendre et à programmer. Et la cerise sur le gâteau se trouve (normalement) sur la disquette, il s'agit d'un "player" MPEG audio stéréo temps réel, essayez le tout de suite, ça vous donnera une idée de l'intérêt de MPEG audio (NDLR: par suite d'un problème technique, le fichier d'exemple au format MPEG ne pourra être présent que le mois prochain. Veuillez nous pardonner pour cet incident indépendant de notre bonne volonté !)

LE PRINCIPE DE BASE

Comme vous le savez les méthodes de compressions traditionnelles sont totalement inefficaces sur de la musique, essayez par exemple de zipper un échantillon 16 bits stéréo 50 Khz d'un Méga-octet et regardez le taux de compression obtenu : à peine 10% dans le meilleur des cas ! Et c'est sans compter le temps de décompression.

La norme MPEG audio a une approche différente, et se base sur la manière dont réagit l'oreille humaine aux sons. Par exemple on n'entend pas les fréquences inférieures à 20Hz ni supérieures à 20Khz, il est donc inutile de les "coder" ; de la même façon l'oreille entend mal les basses fréquences situées entre 20Hz et 300Hz et c'est la même chose pour les plus hautes fréquences de 10Khz à 20Khz, par contre on entend très bien la bande de fréquence allant de 300Hz à 4000Hz, correspondant à la bande de la parole. Vous voyez donc qu'il n'est pas utile de coder avec la même précision (comprenez le même nombre de bits) les hautes et basses fréquences par rapport aux fréquences centrales.

Autre exemple, si vous enregistrez un son de faible volume en 8 bits, vous entendrez un

souffle très gênant à la lecture du son. Par contre si vous enregistrez le même son en 16 bits, le souffle a disparu mais si vous enregistrez maintenant un son de fort volume en 8 bits, vous constaterez que vous n'entendez pas de souffle ! En fait l'oreille est capable de "sélectionner" les sons utiles, et à cause de ce mécanisme, un son fort peut masquer un son plus faible, et ce d'autant plus que leurs fréquences sont voisines.

Je ne vais pas entrer dans le détail du codage ici, se sera pour un futur numéro, il faut seulement retenir que lors du codage le sample est divisé en 32 bandes de fréquences par une analyse de Fourier (FFT). Le codeur détermine ensuite par de savants calculs le nombre de bits à allouer à chaque bande de fréquence et recode ainsi les échantillons.

Le rôle du décodeur est donc de reconstruire chaque bande en 16 bits stéréo et de resynthétiser le son d'origine.

LE FORMAT MPEG AUDIO

Tout d'abord, il existe trois méthodes de compression : les codages en "couche 1,2 et 3". Ce mois-ci je ne traiterais que le décodage de la couche 1, qui est déjà assez compliqué. Le codage en couche 2 est plus efficace et reprend le principe du codage en couche 1, je vous en parlerai le mois prochain, quant à la couche 3, la plus efficace mais aussi la plus compliquée, je n'en parlerai pas du tout car c'est trop confus et de toute façon le DSP serait bien trop lent pour effectuer le décodage (déjà pour la couche 2, cela ne sera pas facile).

MPEG audio accepte les sons mono, stéréo et même multi-canaux. Par contre les échantillons sont obligatoirement en 16 bits et seules trois fréquences d'échantillonnage sont possibles : 32KHz, 44.1KHz et 48KHz. Et j'insiste sur ce point, il est impossible d'utiliser d'autres fréquences ; MPEG étant basé sur un découpage fréquentiel du son, si vous essayez de compresser un son enregistré à 10KHz avec une fréquence de 44.1 KHz, les fréquences détruites ne seront plus les bonnes à la relecture et le résultat sera horrible !

Tout cela est bien gênant pour nous, car le FALCON ne dispose pas de ces fréquences. On pourra tout de même utiliser le 32282Hz du Falcon en lieu et place du 32000Hz de la norme MPEG, de même 48Khz et 49170Hz sont assez proche et la différence ne devrait pas trop s'entendre.

MPEG audio est un format orienté "trame" et en couche 1 chaque trame contient le codage de 384 échantillons (768 en stéréo). Par contre la longueur d'une trame n'est pas fixe et dépend du débit choisi. Une trame a une longueur toujours multiple de 4 octets et un en-tête de 32 bits.

Voici la description de l'en-tête :

1111 1111 1111	2 bits	Mot de synchronisation, indique le début d'une trame ID1 bit0=MPEG1, 1=MPEG2
codage	2 bits	couche utilisée
CRC	1 bit	Activer le contrôle d'erreur
débit	4 bits	Indiquent le débit
fréquence	2 bits	Indiquent la fréquence
padding	1 bit	Indique que 4 octets sont ajoutés à la trame
user	1 bit	réservé à l'utilisateur
stéréo	2 bits	Indiquent si mono/stéréo ou stéréo intensité
sublimit	2 bits	Pour la stéréo intensité
copyright	1 bit	Copyright sur ce sample
original	1 bit1	indique qu'il s'agit d'une copie
préaccentuation	1 bit	Préaccentuation du codage demandée
unused	1 bit	inutilisé

Quelques remarques :
– MPEG2 est compatible avec MPEG1 et permet de coder plusieurs canaux (surround, etc.).
– Le débit est trouvé en regardant dans un tableau donné par la norme MPEG à l'index "débit"
– Le mode stéréo intensité est un mode spécial ou la stéréo est codée en utilisant une ruse de sioux, mais je vous en parlerai le mois prochain.
– On ne s'occupe pas de la préaccentuation.

La taille en octets de la trame est calculée de la façon suivante : taille = 48 * (débit//fréquence)
Cette taille doit être arrondie au multiple de quatre inférieur et peut se voir ajouter 4 si le bit "padding" est positionné.
Après ces données viennent 32 valeurs codées sur 4 bits indiquant pour chacune des 32 sous-bandes le nombre de bits qui leur est alloué. En fait la valeur lue est l'index d'un élément dans un tableau contenant la véritable valeur.

index	nombre de bits alloués
0	0
1	2
2	3
3	4
4	5
5	6
6	7
7	8
8	9
9	10
10	11
11	12
12	13
13	14
14	15
15	interdit

Si la trame est stéréo, on trouve pour chaque sous bande la valeur du canal droit puis immédiatement la valeur du canal gauche, il y a donc 64 valeurs de 4 bits chacune dans ce cas.

Si le nombre de bit alloué est 0 cela signifie que la sous-bande correspondante n'a pas été du tout transmise, car son volume était très faible face aux sous-bandes voisines. Il faudra en tenir compte dans la suite, car pour ces sous-bandes-là aucune valeur n'est écrite dans le fichier.

On trouve maintenant 32 valeurs (ou 64 en stéréo) représentant des facteurs d'échelles à appliquer à chaque sous-bande. Notez qu'on ne trouve la valeur d'échelle d'une sous bande que si le nombre de bits alloué à cette sous-bande est non nul. Il peut donc y avoir moins de 32 valeurs, en fait. Ces valeurs sont codées sur 6 bits et représentent également un index dans un tableau contenant les vrais facteurs d'échelles. Reportez-vous au fichier FACT_ECH.ASM pour la liste de ces 64 facteurs d'échelles. Cela parait peut-être un peu obscur, mais tout ce que vous devez savoir c'est qu'il faut multiplier chaque échantillon lu par le facteur d'échelle correspondant à sa sous-bande.

Et viennent enfin les échantillons proprement dits : comme je vous l'ai signalé plus haut il y en a 384 (768 en stéréo) et comme il y a 32 sous-bandes, cela nous donne 12 échantillons par sous-bande. Ils sont rangés dans le fichier de la manière suivante :

Décomposition 1, Sous-bande 1, échantillon droit
Décomposition 1, Sous-bande 1, échantillon gauche
Décomposition 1, Sous-bande 2, échantillon droit
Décomposition 1, Sous-bande 2, échantillon gauche
etc...
Décomposition 1, Sous-bande 32, échantillon droit
Décomposition 1, Sous-bande 32, échantillon gauche
Décomposition 2, Sous-bande 1, échantillon droit
Décomposition 2, Sous-bande 1, échantillon gauche
etc...
Décomposition 12, Sous-bande 32,échantillon gauche

Le nombre de bits à lire pour récupérer chaque échantillon dépend de sa sous-bande et est donné par le nombre de bit alloué à celle-ci.
Toute cette étape sera exécutée par le 68030, et pour une fois nous utiliserons les fa-

meuses instructions de "manipulation de bits" ; leur utilisation est tout à fait indiquée dans ce cas. Et pendant ce temps-là le DSP aura à effectuer la plus grosse partie du travail, c'est à dire la requantification des échantillons et la synthèse des 32 sous-bandes.

OPERATIONS "DELICATES"

Le travail du DSP se décompose en trois parties :

Premièrement : mise en forme des échantillons.

En effet, on ne peut pas utiliser telles quelles les données lues dans la trame. Admettons qu'un échantillon soit codé sur N bits, la valeur qu'il représente est comme d'habitude comprise entre –1 et 1. Dans le DSP, les données sont traitées sur 24 bits, il convient donc de décaler l'échantillon de 24-N bits vers la gauche. Cette opération est assez compliquée à réaliser dans le DSP, en effet un décalage à gauche est effectué par l'instruction ASL qui consomme 1 cycle machine, donc 24 cycles dans le pire des cas, si N vaut O.

Souvenez-vous, un décalage de N bits à gauche est équivalant à une multiplication par 2 à la puissance N. Or la multiplication ne consomme qu'un seul cycle, voilà qui est mieux. Le problème c'est que le DSP n'est capable de faire que des multiplications par 2 à la puissance –N (N positif), c'est à dire des décalages à droite et non pas à gauche! Qu'à cela ne tienne! Un décalage de 24-N bits à gauche est équivalent à un décalage de N bits à droite (si si, vérifiez!). Cette opération est donc très facile et ne consommera que quelques cycles.

Il faut maintenant inverser le bit de poids fort (bit 23), en effet ce bit à été volontairement inversé par le codeur, il convient donc le lui rendre sa valeur initiale. L'instruction BCHG s'en chargera pour nous.

Deuxièmement : requantification des échantillons :

Ne cherchez pas à comprendre pour le moment, il faut effectuer le calcul suivant :

$$S = (S' + 2^{(1-N)}) * ((2^N) / ((2^N) - 1))$$

Avec S', l'échantillon lu dans la trame après décalage et inversion du bit 23

S, l'échantillon final

N, le nombre de bits

Pour effectuer ce calcul rapidement, il suffit de précalculer pour chaque N (entre O et 15), le terme en 2(1-N) et le terme en ((2 N) /((2N) – 1). Puis par addition et multiplication, on reconstruit S.

Il ne reste qu'à multiplier S par le facteur d'échelle associé (vous vous souvenez ?).

Notez que le plus grand facteur d'échelle vaut 2, ce qui est embêtant, car le DSP ne gère que des nombres dont la valeur absolue ne dépasse pas 1. C'est pour cette raison qu'on divise par deux tous les facteurs d'échelles et qu'on remultiplie par deux le résultat après multiplication (instruction ASL).

Et maintenant la troisième étape : c'est la plus compliquée, jusqu'à maintenant nous avons les 12 échantillons de chacune des 32 sous-bandes de fréquence. Il faut donc mélanger le tout afin d'obtenir les 384 échantillons d'une seule bande dont la largeur vaut 32 fois la largeur d'une bande. L'opération qui réalise cela n'est autre qu'un "filtre de synthèse" (c'est le "contraire" d'un filtre).

L'algorithme à utiliser est spécifié dans la norme MPEG audio, le voici :

```
1)   Libérer 64 cases au début du tableau V, par décalage
2)   pour i=0 jusqu'à 63
          V(i)=0
          pour k=0 jusqu'à 31
               V(i)=v(i)+N(i)(k) * S(i)(k)
3)   pour i=0 jusqu'à 7
          pour j=0 jusqu'à 31
               U(i*64+j)=V(i*128+j)
               U(i*64+J+32)=V(i*128+j+96)
4)   pour j=0 jusqu'à 31
          s'(j)=0
          pour k=0 jusqu'à 15
               S'(j)=S'(j)+U(i)*W(i)
```

Dans ce calcul, on a :

V() : Tableau de 1024 mots

N()() : Tableau de dimension (32)(64) précalculé (cf. le fichier "NIK.ASM").

S() : Contient les 32 premiers échantillons (un par sous-bande) S'(): Contient en sortie, le résultat.

U() : Tableau de 512 mots

W() : Tableau de 512 valeurs, représentant une fenêtre de pondération pour le filtre.

Voilà, on s'arrêtera là pour ce mois-ci car j'ai déjà largement dépassé la place qui m'est attribuée, mais le sujet est vaste, il est vrai.

Nous verrons donc les détails de la programmation le mois prochain ainsi que le codage en stéréo intensité et peut être en couche 2.

Le programme qui se trouve sur la disquette ne fonctionne que pour des séquences MPEG couche 1, stéréo 32Khz (impossible d'aller plus vite avec le DSP 56OO1).

D'ici le mois prochain essayez de comprendre le programme parce que ça va ce corser!

Mathias AGOPIAN

revue de presse

Certains magazines recommencent à nous arriver comme ATARI ST NIEUWS et ATARI INSIDE. A part cela, pas d'ST COMPUTER ce mois-ci, mais vu qu'il repart dans une nouvelle formule 100% ST et que le ProTOS est le week end prochain, j'imagine qu'il sera terminé juste à temps pour le salon allemand.

ATARI ST NIUEWS



C'est le magazine hollandais, donc intégralement écrit en hollandais et, si j'arrive à lire l'allemand, l'anglais et comprendre grosso modo l'italien, c'est beaucoup plus dur avec le néerlandais. Heureusement Jean Louis GAYET, de SHIVA DMA, lis sa propre langue à la perfection et peut me donner le contenu d'un article pour le moins interloquant : MULTITOS II

En effet, MULTITOS est la propriété d'ATARI Corp et on voit mal les TRAMIEL sortir un MULTITOS à l'heure actuelle. L'article est d'ailleurs assez évasif sur la distribution de ce produit. Est-ce à nouveau un "VAPOR WAVE" à l'instar de celui sur le MICROBOX 60, comme le dit si bien Jean-Louis ? Possible mais là il y a tout de même des infos et captures d'écrans qui montrent que ce MULTITOS est plus récent que celui que les développeurs français ont eu. Je vois deux autres possibilités : une c'est COMPO qui a racheté les droits, comme pour SpeedoGDOS (qui est intégré à MULTITOS II d'ailleurs) ou alors c'est C-LAB qui est derrière tout cela, ayant racheté la licence du TOS.

En attendant, voyons un peu ce que nous en dit l'article.

Le sélecteur de fichier est nettement amélioré à la façon de Selectric, ce qui peut sembler normal puisque son auteur est crédité au développement de MULTITOS II. Il autorise la gestion et la création de masque par exemple. Cette gestion de masque s'effectue même par un nouveau type de menu déroulant pop-up avec ascenseur nommé DROP DOWN LIST MENU.

On trouvera également une icône supplémentaire dans les fenêtres permettant l'iconification de celle-ci.

Côté vitesse, MULTITOS II semble nettement plus rapide que son prédécesseur (heureusement, vous me direz) et tourne même sur un 68000 maintenant. Sa stabilité serait grandement accrue et il serait livré avec un CD ROM de drivers qui soutiennent les formats SCSI : IFO et HIGH SIERRA. METADOS n'est donc plus nécessaire. Par contre SPeedoGDOS est intégré. Il faudra tout de même en avoir un exemplaire à part en version 4.5 mini pour que cela tourne correctement. C'est étonnant, mais peut-être est-ce là une mesure commerciale vis à vis de ceux qui l'ont acheté ?

Un autre ajout est la TOOL BAR BOX qui offre des outils comme EXIT, ABORT, HELP et INDEX dans les fenêtres.

Sinon pour les programmeurs, il ne faut pas utiliser la ligne A et le bureau est totalement indépendant du multitâche A et F. Comprenne qui pourra.

Le reste du magazine traite de PIXART 3, SIGNUM 4, DIAMOND EDGE 2, KOBOLD III, ZIP, ACN BOARD, la carte mémoire ACN BOARD et, assez étonnamment il faut bien le dire, du CALAMUS 95 pour WINDOWS, de la PLAYSTATION, la SATURN et la 3DO. Sans commentaires !!!

ATARI INSIDE



Un numéro peu rempli en nouveautés. Mais c'est souvent le cas avec ATARI INSIDE. On retiendra tout de même un test de cinq pages sur le scanner MUSTEK. On n'y parle pas des WIM et RIM de PARX, mais du pilote développé par CRAZY BIT pour PIXART. Il y a également un dossier sur LINUX 68K avec des captures d'écrans assez alléchantes et, en tous cas, infiniment plus esthétiques que WINDOWS 3.5. On vous explique tout ce qu'il faut pour l'installer et l'utiliser. Si vous comprenez l'allemand, et désirez-vous y plongez, sachez :

1) que ce n'est que la première partie

2) ATARI INSIDE sera présent au FORUM APPLICATIONS ATARI. Vous pourrez donc l'acheter si le coeur vous en dit, d'autant plus que la deuxième partie sera sortie à cette date.

A part cela ATARI INSIDE se penche lui aussi sur l'ATARI dans INTERNET et sur la pratique de CALAMUS... 1.09 ! Qui l'eu crut. Les allemands en seraient-ils encore à la version 1.09 ?

En lisant les news, je me rends compte qu'on parle de MULTITOS et que mes suppositions plus haut s'avèrent visiblement exacte puisque ce serait COMPO qui aurait repris le développement et que C-LAB serait également de la partie.

De là à imaginer qu'une des grosses surprises de COMPOSCAN au FORUM DES APPLICATIONS ATARI soit ce MULTITOS II, il n'y a qu'un pas qui me semble assez franchissable.

ST FORMAT



Un beau dossier sur la 3D vient compléter la disquette du magazine qui offre XENOMORPH + en version démo. On n'y parle point de NEON, mais de CYBERSCULPT, CYBERSTUDIO, REZRENDER (ancêtre de XENOMORPH) et bien sûr XENOMORPH; APEX MEDIA ou CYBERPAINT servant à monter les images calculées en animation.

On y trouve aussi les tests de SARAH qui permet de lire sur un ATARI les 21 volumes de l'encyclopédie ACADEMIC AMERICAN ENCYCLOPEDIA de GROLIER pour PC. Seul inconvénient, vous ne pouvez lire que les

textes. Pour les animations, images ou son, il faudra passer par un player externe, ce qui réduit totalement l'intérêt du CD ROM multimédia. Verdict : 60%

Le traitement de texte national PROTEXT sort dans sa version 6.6 et gagne 90% au box office. Sinon le scandale des jeux CD ROM ISHAR 3 et ROBINSON REQUIEM, c'est d'être vendu outre Manche à un tarif de 500,00 F, ce qui réduit grandement son intérêt et plafonne les scores aux alentours de 70%

Autre dossier : les fontes, qu'elles soient system, Speedo ou CALAMUS, vous apprendrez tout sur leurs formats respectifs et les utilitaires et CD ROMS dédiés.

ATARI MAGAZINE (VOCI DI CORRIDIO)



Tout d'abords, honte à moi qui écorche sans arrêt VOCI en VOICI. Ce ne devrait plus être le cas maintenant, puisque le nom change pour ATARI MAGAZINE, beaucoup plus parlant.

Le gros sujet, c'est le salon de TURIN dont nous vous relatons le déroulement dans les premières pages d'ST MAGAZINE.

Dans le reste du journal, on trouve le test de KOBOLD ??? II, non pas le III !

Le ROAD TEST est consacré à IMAGE COPY 3.5 CD dont tout le monde parle sauf nous. Il serait temps qu'on s'y mette, n'est-ce pas ? D'autant plus que ça à l'air vraiment très bien. La version 4 devrait d'ailleurs être sortie à ce jour.

Sinon un des points toujours intéressant de VOCI, pardon ATARI MAGAZINE, c'est "l'argus" de l'occasion qui référence toutes les machines ATARI selon les années. On apprend ainsi qu'un TT 16 Mhz (les touts premiers) cote 3 300,00 F et qu'un 520 ST de 1985 guère plus de 330,00 F. Pour le FALCON, il faut compter 4 350,00 F pour un 4/85 de 1994, ce qui est tout de même un peu cher.

Quant à la couverture, et bien, elle est réalisée avec un des fonds de BACKGROUND PHOTOS, le CD d'EMMESOFT dont nous vous causons également en début de magazine.

EMMESOFT sera également AU FORUM DES APPLICATIONS, applications quoi au fait ? ATARI bien sûr !

Vous pourrez donc acquérir ATARI MAGAZINE, voire vous y abonner, sur place.

FALCONNEXION

Le numéro 3 vient d'arriver avec une belle couverture type BD.



Acheter FALCONNEXION pourra vous faire gagner plus de 1000,00 F, car la partie consacrée à CALAMUS SL vous explique comment faire des masques sans module masque. Ingénieux, même si cela ne marche pas dans tous les cas.

Sinon vous y trouverez la suite de SI LE 030 M'ETAIT CONTE, de PARTIE DE BALL TRAP et COMMENT DESSINER EN PERSPECTIVE.

Dernière minute : FALCONNEXION sera au FORUM DES APPLICATIONS ATARI

FAUCONTACT



Le plus ancien fanzine consacré au FALCON nous revient et fête ses deux ans en offrant 12 pages de plus à ses lecteurs.

Sous le titre AG&Co on trouve un compte rendu de l'assemblée générale, pleine à craquer de FALCON dans tous les coins (c'en est même impressionnant). Il faut dire que sur les 70 participants, 40 avaient amené leurs FALCON. Un beau score, d'autant plus que l'A.G. avait lieu en province.

KILLING IMPACT est littéralement encensé et, comme je l'ai déjà dit le mois dernier, c'est plus que mérité. D'ailleurs si vous doutez encore, DIGITAL CONCEPT, l'éditeur de KILLING, sera au FORUM DES APPLI... (pour Faucontact, ce n'est pas sûr par contre).

Sinon, toujours de la programmation et un sondage en vue de faire un annuaire des possesseurs de FALCON, classés par région. Une excellente initiative que je vous engage à soutenir en adhérant à FAUCONTACT et en répondant à cette enquête.

Sinon FAUCONTACT, c'est toujours le génial PESTOUILLE, et rien que pour cela, l'adhésion à FAUCONTACT est INDISPENSABLE !!!

Pour terminer, FAUCONTACT, qui offre souvent des bidouilles, nous donne celle de l'adaptateur JOYSTICK sur port imprimante, histoire de jouer à 8 à MINI F1.

Godefroy de MAUPEOU

ATARI INSIDE
FALKE VERLAG A.GOUKASSIAN Rührsbrook 10
24226 HEIKENDORF ALLEMAGNE
abonnement : 55 DM (bimestriel)

ATARI ST NIEUWS
ACN POstbus 5011 2000 CA HARLEM
abonnement : 39.50 FB (bimestriel)

FAUCONTACT
Mas du Crès, 30140 BOISSET et GAUJAC
abonnement : 90,00 F (6 numéros)

ST COMPUTER
MAXON COMPUTER Postfach 59 69, D-65734
ESCHBORN ALLEMAGNE
abonnement : 130 DM (mensuel)

VOCI DI CORRIDOIO
EDIZIONI EMMESOFT Via San DOnato 49 10144
TORINO ITALIE
abonnement : 108.000 L (bimestriel)

ST FORMAT
FUTURE PUBLISHING Somerton, Sommerset TA11
6TB ROYAUME UNI
abonnement : 59.88 £ (mensuel)

ST ECHOS
St&Co 8, rue Froidevaux 75014 PARIS
abonnement : 120,00 F (bimestriel)

FALCONNEXION
Jérémy BRYANT 13, impasse du Servière
63000 CLERMOND FERRAND
abonnement : 90,00 F (bimestriel)

PFM
Jérémy PONS 12, les Hauts de Bois Grand
81990 PUYGOUZON
abonnement : 90,00 F (bimestriel)

CONTACT'ST
CONTAC'ST 7, rue Félix Gaffiot 25000
BESANCON
abonnement : 100,00 F (bimestriel ?)

NO NAME FANZINE
Klaus FRKA 203, rue Jean Jaurès 93000
BOBIGNY
abonnement : ?

JEUX EN FÊTE !!!

1 jeu offert pour 550 FF d'achat.

S.T.U.N RUNNER





Réf. : ST 182

Dans un décor en 3D, votre bolide devra se frayer un chemin à coup de blasters et devancer ses adversaires.

LOMBARD RALLY
Océan

99 F

Réf. : ST 181

Course automobile au volant d'une Sierra Cosworth. Nombreuses options de jeu.

RBI BaseBall
Domark

99 F

Réf. : ST 171

Les simulations de Base-ball sont plutôt rares et celle-ci est réussie.

MIG-29
Domark

189 F

Réf. : ST 167

Aux commandes du Mig29 - «Fulcrum», vous aurez possibilité de pratiquer de nombreux scénarios.

Terminator 2
Océan





Réf. : ST 96

Un super jeu d'action dans l'ambiance du film. Plusieurs phases différentes sont intégrées dans le jeu.

NAVY SEALS
Océan





Réf. : ST 168

Jeu d'action dans lequel vous dirigez une escouade de commandos équipés de lance-flammes, ...

The Duel
Accolade





Réf. : ST 170

Course de voitures, mais pas n'importe lesquelles: une Ferrari F40 et une Porsche 959 !

Jack Niclaus Golf
Accolade



99 F

Réf. : ST 83

Une simulation de golf qui vous permet de retrouver les parcours américains les plus célèbres.

PIT FIGHTER
Tengen

NEW

99 F

Réf. : ST 180

Un jeu de baston comme on les aime. Tentez de remporter un combat sur l'executeur ou sur l'homme de métal!

Rock'N'Roll Clams
Caspian



Réf. : ST 183

Jeu d'arcade dans lequel vous devez reconstituer un orchestre.
STE avec 1 Mo ou Falcon.

Wild Wheels
Océan



Réf. : ST 10

Jeu de stock-car où tout est bon pour rendre son véhicule le plus destructeur: roquettes, missiles...

WWF european rampage
Océan



Réf. : ST 172

Retrouvez Hulk Hogan et les autres super stars du catch. Avec un mode 4 joueurs et 62 coups différents.

TEAM

269 F

Réf. : ST 160

Une simulation de football complète et très prenante.
STE et Falcon.

ZERO 5
Caspian



269 F

Réf. : ST 161

Combat de vaisseaux en 3D. Un jeu qui tire enfin le meilleur parti des capacités du blitter.
STE avec 1 Mo ou Falcon.

LLAMAZAP
Tengen



Réf. : ST 159

Jeu d'arcade fortement inspiré du célèbre Défender. Saurez-vous venir à bout des 25 missions?
Falcon.

Conditions de vente

- Frais de port:
20 FF pour un jeu et 5FF par jeu supplémentaire.
(2 jeux=25 FF, 3 jeux=30 FF)

- **Un jeu offert** pour toute commande d'un montant supérieur à 550 FF (non compris les frais de port) à choisir parmi les jeux présentés sur ces 2 pages **sauf** titres à 269 FF.

Les jeux indiqués sur cette page sont disponibles à la date de parution de la revue.

JEUX EN FÊTE !!!

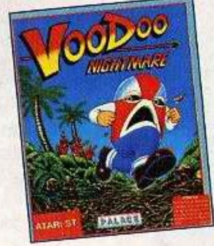
BOMBUZAL
Imageworks



Réf. :ST 120

Splendide jeu d'arcade en 3D; parcourez un dallage sans faire exploser les bombes avoisinantes. **Ne fonctionne pas sur STE**

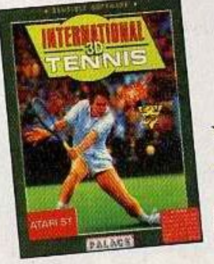
Voodoo Nightmare
Palace




Réf. :ST 155

Un jeu d'aventure/action dans un univers en 3D. Explorez 5 donjons où se terrent des adorateurs de la magie noire.

International 3D Tennis
Palace



99 F

Réf. : ST 152

Encore un grand classique. Vous avez manqué Roland-Garros, Wimbledon, ... Ne manquez pas International 3D Tennis.

1 jeu offert pour 550 FF d'achat.

Sheer Agony

269 F

Réf. ST (1Mo): ST 184

Ref.Falcon: ST 185

Un jeu d'aventure haut de gamme dans un manoir hanté. NB: spécifier la référence correspondant au type de votre machine.

THE ESPANA GAMES
Océan



Réf. : ST 174

Une simulation sportive de haute volée: plus de 30 épreuves d'athlétisme, de judo, de natation ... Nécessite 1 Mo.

DEMONIAK
Titus



Réf. : ST 150

Pour ceux qui privilégient les aspects narratifs et scénariques: un jeu d'aventure essentiellement en mode texte.

Le Crime ne paie pas
Titus



129 F

Réf. : ST 153

Aventure et action qui vous mettront aux prises avec la mafia elle-même.

Hudson Hawk
Océan



89 F

Réf. : ST 11

Et voici Bruce Willis aux prises avec un gang de truands dans un superbe jeu d'action où l'humour ne fait pas défaut.

OBSESSION
U.D.S



Réf. : ST 156

Un vrai flipper, ou plutôt 4 flippers différents. Effets visuels et sonores réalistes, fluidité, ... tout y est.

PACK à 389 F Substation+ Obsession Ref: ST 190

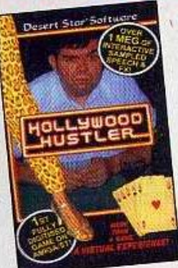
SUBSTATION
U.D.S

269 F

Réf. :ST 157

Un jeu à la DOOM avec 2000 lieux dont certains secrets, une très grande variété d'armes et d'ennemis.

HOLLYWOOD HUSTLER
Desert Star





Réf. : ST 158

Un véritable jeu de poker avec images et bruitages digitalisés. Nécessite 1 Mo de RAM.

N'oubliez pas notre super promo:

un jeu offert pour toute commande d'un montant supérieur à 550 F.

Attention: les jeux Obsession, Hollywood Hustler, Rock'N'Roll Clams, Sheer Agony, Llamazap, Team, Zero 5 et Substation ne peuvent être reçus en «jeu offert» dans le cadre de la promotion mais comptent dans le montant de votre commande.

NB: ces trois jeux nécessitent 1 Mo de RAM et fonctionnent aussi sur Falcon et TT. Ils ne peuvent être offerts.

Les jeux indiqués sur cette page sont disponibles à la date de parution de la revue.

Bon de commande "Jeux en fête"

Indiquez les références

Je paie ....+port......FF = Total...........FF TTC

☐ Chèque Bancaire ou ☐ Mandat lettre à l'ordre de DISKIMAGE

Réf. de remplacement en cas de rupture de stock

Ma commande dépasse 550 FF, je reçois à titre gratuit:

Nom.......................................Prénom.......................................

Adresse..

Code postal.............................Ville.......................................

N°Carte Bleue .... Expirant ...... Signature:

Frais de port : 20 FF pour 1 jeu. Rajouter 5 FF par jeu supplémentaire, Franco de port pour 4 jeux et plus.

Pour les commandes en provenance de l'étranger, merci de règler par mandat ou par CB Visa.

STM 101

Retourner le bon à
DISKIMAGE
"Jeux en Fête"
135 rue du Faubourg Saint-Denis
75010 PARIS

Ouvert de 12 à 19h du lundi au vendredi. De 14 à 17 h30 le samedi.

LOISIRS

dirigé par Marc ABRAMSON

UN LECTEUR COMMUNIQUE

A propos de RAYMAN, un (trois) lecteur(s) nous communiquent :

1) Il y a un bug dans RAYMAN. Après plusieurs sauvegardes, le nombre de vies restantes passe à O. Pour en sortir, il faut faire SAVE et éteindre la JAG.

2) Il y a un jeu caché dans RAYMAN. Pour y parvenir, il faut reconstituer RAYMAN rapidement par "B" lors de la présentation et entrer immédiatement 1364. Essayez plusieurs fois, ça ne marche pas à tous les coups. Quel est ce jeu ? Nous n'en savons pas plus (on essayera ce soir), mais pour plus d'infos, vous pouvez contacter :

Mr Teo VIDAL I SOL (et ses deux fils) "club RAYMAN"
23 Carrer G.FLAUBERT
66350 TOLUGES
prévoir deux timbres pour la réponse.

GdM



SHEER AGONY

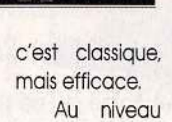
Après KILLING IMPACT, et avant MOON GAMES (la suite du sympathique MOON SPEEDER), AAZOM KRYPT, RAVES et autres PLANETS OF THE RED EAGLE, voici avec SHEER AGONY un nouveau jeu réservé à notre Falcon, développé par une toute nouvelle société Française, LOGITRON. Pour une machine que beaucoup voient déjà morte, ça fait beaucoup de jeux quand même.

A propos de mort (waouh, l'enchaînement, tu commences à faire journaliste pro, Marc), dans SHEER AGONY, c'est justement de votre mort qu'il s'agit. Enfin, pas vraiment la vôtre (à moins que vous ne soyez cardiaque et ne preniez le jeu vraiment à coeur), mais celle du personnage que vous jouez. Dans ce jeu d'aventure, vous incarnez un journaliste qui a eu la mauvaise idée d'enquêter sur la richissime famille Kruwel, propriétaire du célèbre "manoir de l'Agonie". Et, comme tout ceux avant vous qui se sont intéressés à cette famille, vous avez été empoisonné. L'enjeu du mystère que vous avez à résoudre est donc votre vie, puisqu'il vous faut impérativement réussir à composer l'antidote. Sympa, non comme scénario de départ ?!



Votre enquête se fait en vous promenant dans et aux alentours du manoir. Le maniement du jeu est classique. Votre écran est divisé en plusieurs parties : un panneau de contrôle et une fenêtre graphique. Le panneau de contrôle est lui même divisé en 3 parties : sur la gauche, un petit plan de la pièce dans laquelle vous êtes. Au centre, un panneau d'action. A droite, une vue d'un des objets que vous portez. Pour passer d'une pièce à l'autre, il suffit de cliquer ALLER et la porte concernée sur le plan. Pour utiliser un objet, ou agir sur l'écran, il faut également choisir l'action puis l'objet ou la portion d'écran sur laquelle agir. Bref, c'est classique, mais efficace.





Au niveau graphique, c'est superbe. Toutes les pièces et les objets proviennent d'images digitalisées en True Color puis retravaillée. Les sons sont également superbes, bien digitalisés, et contribuent fortement à l'ambiance (un peu macabre d'ailleurs) du jeu. Et malgré la qualité des images et du son, et le nombre de pièces qui me semble fort important (c'est un beau manoir), tout tient sur 3 disquettes HD, ou sur 4,3 Mega si vous avez la bonne idée d'installer le programme sur votre disque dur.

Au niveau scénario et intérêt, c'est pas mal non plus ! Bon, c'est sûr, vous devez aimer les jeux d'aventure pour apprécier. Mais, si vous aimez, vous serez gâtés. On a le droit à tous les classiques du genre : tapis à soulever, murs qui sonnent creux, coffres forts cachés dans les murs, etc. Contrairement à beaucoup de jeux d'aventure où ce qu'il y a à accomplir est souvent bizarre et relève plus de la chance que de la réflexion, tout semble ici résulter d'une logique certaine. Ainsi, il sera nécessaire de lire les livres que l'on trouve un peu partout, afin d'en savoir plus à la fois sur la mystérieuse famille Kruwell (je vous recommande d'ailleurs de trouver rapidement l'arbre généalogique) et sur le manoir lui-même (l'antique plan du manoir que vous devez également trouver le plus tôt pos-

sible semble assez indispensable). Je ne peux pas vous en dire beaucoup plus, car je n'en suis moi-même qu'au début. Et puis, quel serait l'intérêt d'un jeu d'aventure dont vous connaîtriez la solution complète dès le début ? Sachez toutefois qu'au commencement de l'aventure, il vous faudra trouver le code du coffre fort électronique, puis le coffre lui-même, pour vous procurer le vase dans lequel vous pourrez mélanger les ingrédients de l'antidote. La famille Kruwell semblant assez portée sur l'occultisme, le spiritisme et la magie, je ne serais pas étonné s'il ne fallait pas s'y mettre également durant le jeu.

La grande idée du jeu, qui fait son originalité sa force et son angoisse (car jouer à SHEER AGONY peut devenir très vite angoissant), c'est le fonctionnement en temps réel. Le héros rentre dans le château à 21H45, en sachant qu'il doit boire l'antidote avant minuit. Il a donc 2H15 devant lui. Et bien, pour vous, c'est pareil : une minute de temps réel correspond à une minute de jeu... Si vous vous arrêtez pour boire un café, vous perdez réellement 5 minutes. Du coup, les déplacements dans le château ne sont pas instantanés : il vous faut toujours quelques secondes remplies par des bruits de pas pour passer d'une pièce à une autre, comme il vous faut quelques secondes dans la réalité. C'est assez crispant, mais ça donne une ambiance. Vous avez intérêt à régler votre montre à 21H45 à chaque fois que vous commencez le jeu, ou, plus simplement, à consulter régulièrement les pendules qui encombrent pièces et couloir, ou mieux encore, à trouver rapidement le bracelet montre qui traîne dans un tiroir d'une pièce du jeu et à le consulter régulièrement.

Pas d'inquiétude quand même : si le jeu doit se faire en 2H15 maximum lorsqu'on connaît la solution, il vous faudra beaucoup, beaucoup plus de



temps et de nombreuses parties pour la trouver. Moi, j'en suis déjà à 4H de jeu, et à une petite dizaine de morts (dommage d'ailleurs qu'après chaque mort, il soit nécessaire de rebooter l'ordinateur et de relancer le jeu), et je suis loin du but. Je progresse, et je sauvegarde régulièrement ma situation, mais il me reste encore bien des mystères à résoudre...

Marc ABRAMSON

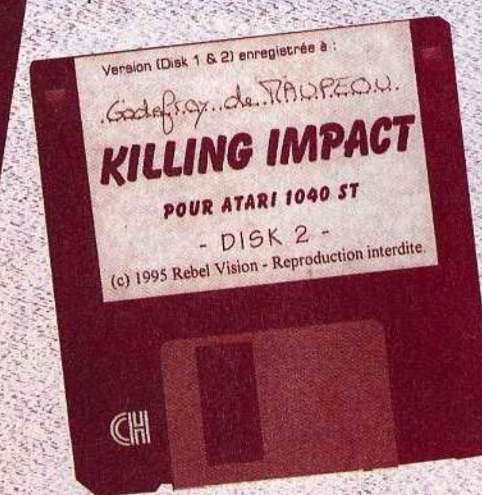
SHEER AGONY

FALCON UNIQUEMENT (bientôt ST)

290,00 F

Disponible chez Logitron, 30 avenue division Leclerc 92310 Sevres

Et chez tous les bons revendeurs.



Il semble que beaucoup d'ataristes aient regretté que KILLING IMPACT ne tourne que sur FALCON. Du coup, en deux mois, REBEL VISION nous a concocté une version ST. Le terme exact serait plutôt "finalisé", puisque GLADIATEUR (son premier nom) fut en réalité un jeu ST avant devenir un jeu FALCON. En effet, l'équipe de REBEL VISION mettait la touche finale de Gladiateur lorsque le rapace d'ATARI s'est posé chez nous. Du coup, tout est remis en chantier pour nous donner ce petit bijou connu sous le nom de KILLING IMPACT.

Vues les qualités du jeu FALCON, on était en droit de se demander ce qu'allait donner une translation ST.

Et bien, c'est assez étonnant car tout y est ! Bien sûr, les graphismes sont moins fins, les musiques moins présentes et moins orchestrées, mais l'esprit et la dimension poétique du jeu sont complètement là, c'est indéniable. C'est toujours aussi prenant de se balader dans ce monde rempli de monstres, libellules et autre bébêtes agressives. La fluidité de "l'autruche" est aussi bonne que sur FALCON et vous pouvez même jouer à deux.

Les possesseurs de ST qu'il soit F ou E peuvent donc foncer chez leur revendeur habituel, KILLING IMPACT ST est tout autant une réussite que son homologue FALCON.

A vos joysticks !!!

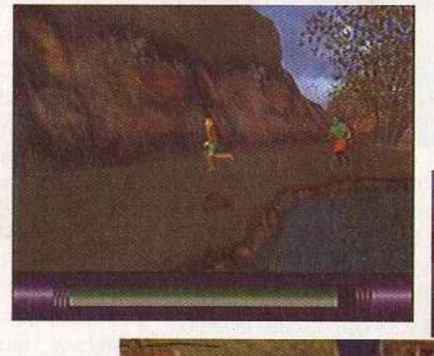
Godefroy de MAUPEOU



c'est Noël !!!

Un mois chargé pour ce cahier Jaguar, avec pas moins de 2 cartouches, 2 CDROM et beaucoup "d'à-côté". "Des "à-côtés" mais qu'entendez vous par là ?", vous demandez-vous certainement. Et bien, commençons donc par répondre.

Par "à-côté", j'entends tout ce qui relatif au Jaguar mais n'est pas nouveau titre. Et ce mois-ci, les "à-côtés" fleurissent. Passons rapidement sur l'attaché-case Jaguar, très joli, bien qu'un peu chers (270 F chez Techno service) mais de grande contenance : on doit pouvoir aisément transporter sa console dedans. Le transport de l'ensemble console + lecteur CDROM doit également pouvoir se faire grâce aux multiples poches, mais ce sera plus juste et plus lourd.



Deuxième "à-côté", un livre. Si vous achetez de temps en temps des jeux Jaguar, vous êtes certainement tombés sur les petits cartons publicitaires présents dans les boites des cartouches, et annonçant la sortie imminente du "Jaguar Official Gamer's Guide". Et bien, il est sorti, et il est également disponible chez Techno Service (on ne fait pas exprès, il ne nous paye pas pour cela, mais c'est la boutique la mieux achalandée au niveau Jaguar sur la place parisienne, et on ne peut donc que s'y retrouver). Pour 129 F, cet ouvrage fait le point, donne des plans, des trucs et astuces, des mots de passe et des "cheat code" pour 18 jeux Jaguar, d'Alien (avec les plans complets, y compris ceux des aérateurs, assez rares) à Flashback (avec les solutions complètes des 7 niveaux, ça me permettra enfin de me sortir du niveau 1), en passant par Dragon (descriptions complètes des coups possibles et des 10 différents niveaux), Kasumi Ninja (coups spéciaux de tous les combattants), Doom (solution des 24 niveaux), Cannon Fodder (également solution des 24 niveaux), Bubsy (mot de passe et description des 5 niveaux et 15 chapitres), Wolfenstein 3D (plans complets), sans oublier Hover Strike, Cybermorph, Iron Soldier, Raiden, Tempest 2000, Theme Park (chapitre un peu léger), Trévor McFur, Zool2 et Brutal Sports Football (ouf, ça y est, je les ai tous mis).... Le tout est abondamment illustré de photos d'écran (en noir et blanc malheureusement) et complété par quelques interviews d'auteurs sur Jaguar, pour atteindre 240 pages bien tassées. C'est très bien fait, très plaisant à lire (bien que ce soit intégralement en Anglais) et très complet. On regrettera juste l'absence (bien compréhensible) des titres récents (mis à part une preview de Rayman), et celle, plus difficilement explicable de titres plus vieux : rien sur Syndicate, sur Val d'Isère, sur Sensible Soccer ou sur Checkered Flag, par exemple.



Si vous êtes bloqués dans un des jeux listé ci-dessus, ou que vous voulez en savoir plus sur un de ces titres, ce livre est pour vous. Moi, j'attends impatiemment le second tome, qui devrait porter sur des titres plus récents. Vivement tous les secrets de Super Burn Out, Ultra Vortek, PitFall, Highlander et autres nouveaux titres bétons.

Troisième "à-côté" : le nouveau joypad. Et oui, le ProController (puisque c'est sa dénomination officielle) est sorti, et il est disponible pour 249 F (tout au moins dans la boutique suscitée). Du coup, le prix de l'ancien Joypad baisse d'une cinquantaine de francs, pour se retrouver selon les points de vente entre 180 et 220F.

Au niveau design, pas de grande révolution pour ce nouveau Joypad. Même forme et même couleur que le précédent, juste des petites vaguelettes sur le coté du pavé numérique, et des boutons de tir devenus ronds et un peu moins imposants, car il fallait gagner de la place pour les trois nouveaux boutons. Ces nouveaux boutons, situés juste au-dessus des boutons de tir, sont curieusement (et pour respecter les dénominations bizarres que l'on retrouve sur les manettes NINTENDO et autre SEGA) appelés X Y et Z. En fait, ils se contentent de doubler les touches 7, 8 et 9 du pavé numérique, mais en étant nettement plus accessible. Autre modification, la présence sur les hauts gauche et droit du Pad de deux nouveaux boutons de shift (dixit la dénomination officielle Atari). La dernière modification n'est même pas visible, mais cependant très sensible lors du jeu. Le mécanisme de la croix de déplacement a changé. La nouvelle croix, si elle reste aussi petite, est plus douce et les diagonales sont plus faciles à réaliser. Puisque nous en sommes au niveau de l'utilisation, je dois avouer que la présence des nouveaux boutons est réellement un atout considérable dans les jeux qui les utilisent, comme le font ce mois-ci PITFALL et HIGHLANDER (voir plus loin).

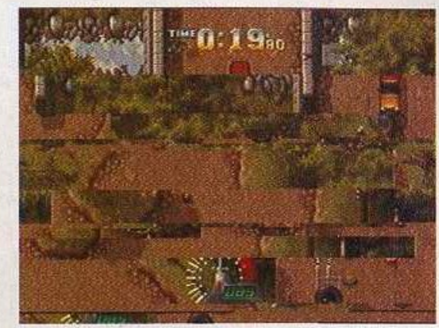
Quatrième "A Coté", le JagLink. Il s'agit d'un boîtier qui se branche à l'arrière de la Jaguar, sur le port DSP et qui permet de relier des Jaguars entre elles, créant ainsi un miniréseau de consoles. Pour l'instant, le seul programme capable de tirer partie du JagLink est DOOM: en achetant 3 kits JagLink, il est possible de relier 6 consoles et de jouer à DOOM jusqu'à 6 joueurs. J'espère (et je ferais tout pour) qu'une démonstration aura lieu au salon Atari de cette fin d'année. D'autres jeux devraient prochainement tirer partie de cet accessoire. Le kit JagLink est disponible pour 249 F les deux connecteurs dès maintenant chez un revendeur célèbre Rue Du Vertbois à Paris.



5ème et dernier "à-côté" du mois, la Memory Card. Je vous en avais déjà touché un mot le mois dernier, depuis, je l'ai eu (je ne vous dirais pas où je l'ai trouvé, vous l'avez compris! Elle est également disponible chez le revendeur Parisien de Score Game, une chaîne consacrée aux jeux vidéos qui s'occupe assez bien également de la Jaguar). Son prix est également de 249 F, et elle est réellement indispensable pour sauver vos progressions dans les jeux CDROM. Elle s'installe à la place de la cartouche de jeu dans le lecteur Jaguar et permet enfin d'accéder aux options Charger/Sauver. Cela m'a permis de progresser dans VID GRID (dont j'ai parlé le mois dernier et que je considère toujours comme génial), j'en suis maintenant au niveau 3, là où les images sont maintenant découpées en 6 * 6, et où, en plus, on doit jouer en slider, en poussant les pièces dans les trous comme pour le jeu de taquin, au lieu de les échanger deux à deux. C'est nettement plus difficile, mais je m'accroche, d'autant plus qu'à la fin du troisième niveau, apparaît un clip bonus de Nirvana. Tout ça pour dire, que, si vous songez à jouer à des jeux d'aventures sur JAG-CD, comme Myst ou Highlander, la Memory track vous sera totalement indispensable, à moins de souhaiter recommencer le jeu à chaque fois.

Avant de parler des nouveaux titres, passons aux titres à venir. Et là, on peut dire que ça décolle réellement très fort. Avec l'approche de Noël, période traditionnellement favorable aux ventes, pas moins de 15 programmes nouveaux seront disponibles d'ici le 1er décembre (ils seront donc sortis lorsque vous lirez ces lignes). Et attention, ce chiffre ne provient pas d'un Nième annonce (foireuse) d'Atari aussi crédible que les précédentes, mais de la liste des jeux en production (c'est-à-dire ceux pour laquelle la fabrication des cartouches et CD a commencé). Voici d'ailleurs quelques un de ces titres en production : atari Kart, Missile Command VR (qui marchera avec les lunettes de réalité virtuelle, mais est paraît-il déjà génial sans), Ruiner Pinball, Supercross 3D, Fever Pitch Football, Battle Morph, Dragon's Lair, Myst, Primal Rage, E-War (ex Redemption), Fight For Life (le retour. Il revient, et cette fois, il est très bien), etc.

Passons aux titres du mois : premier d'entre eux, Power Drive rallye.





Il s'agit, comme son nom l'indique, d'une simulation de rallye automobile. Vous conduisez une voiture et vous devez participer à des rallies dans différents pays du monde et dans des conditions très variables : beau temps, pluie, neige, routes sèches, routes mouillées, route glacées, de jour, de nuit, etc. Les contrôles de votre véhicule sont très simples : vous pouvez accélérer avec un bouton de tir, freiner avec un deuxième, passer de marche avant en marche arrière (et inversement) avec le troisième, et enfin tourner à droite ou à gauche avec la croix directionnelle. Les épreuves peuvent être de plusieurs types : courses : il vous faut tenter d'arriver le premier ou tout au moins dans les temps

Epreuves chronométrées : le seul but est d'arriver à faire les 3 tours de circuit dans un temps maximum, aux alentours de 2 mn.

Epreuves de conduite : vous devez faire des créneaux et des manoeuvres en temps limités et sans renverser les obstacles.

Pour vous aider, un copilote informatique vous indique de manière vocale (mais en anglais) la direction et l'amplitude du virage suivant, ce qui permet de s'y préparer et de gagner ainsi de précieuses secondes. Après chaque épreuve réussie, vous gagnez de l'argent, ce qui vous permet de réparer votre voiture (ou d'en acheter une plus puissante si vos fonds sont suffisants) et de vous inscrire à l'épreuve suivante. Si vous loupez une épreuve, vous pouvez la refaire à condition qu'il vous reste suffisamment d'argent pour vous y re-inscrire..

Si les images de présentations True Color sont superbes (on croirait des images CD-ROM, alors qu'il s'agit d'une simple cartouche), et si la réalisation est fort correcte –les épreuves sont vues d'au-dessus, la voiture réagit bien, les décors sont beaux, les ombres et les reflets sont très bien faits, les glissades et dérapages sur routes glacées et mouillées sont assez bien rendues– lLe jeu est cependant un peu terne. Il manque un je-ne-sais-quoi qui le ferait passer du jeu bien fait au jeu prenant. J'ai pensé que ce plus arriverait en cours de jeu, et j'ai donc passé pour vous



(et pour mon test) les 11 premiers niveaux, suite à des heures d'effort, et non, ça ne vient pas, je n'accroche pas! Un jeu à deux, l'un contre l'autre, aurait peut-être arrangé les choses, mais malheureusement il n'existe pas, puisque le jeu à plusieurs

consiste à jouer chacun son tour. Un comble pour une console qui permet (par le TEAM-TAP) de brancher jusqu'à 8 Joypads. Qui plus est, je ne suis apparemment pas le seul à n'apprécier que moyennement, puisque lorsque mon rédacteur en chef, le redoutable Godefroy De Maupeou, venu chercher chez moi mes articles en retard, a joué à ce jeu, il n'a pas non plus accroché (N.D.L.R. : c'est tellement rare, lorsqu'on est d'accord !!!). Je crois qu'il s'agit là d'une question de goût personnel, et je vous conseille donc d'essayer ce titre avant de faire votre choix. Comme c'est bien réalisé, il pourrait vous plaire plus qu'à moi.

Deuxième titre : PITFALL, THE MAYAN ADVENTURE. Il s'agit là de l'adaptation au goût du jour (graphismes fins, réalisation soignée, sons digitalisés, fluidité, etc.) d'un vieux titre d'Activision datant de 1982 (autant dire la préhistoire des jeux vidéo). Cette cartouche marque à mon avis une date dans les jeux Jaguar. C'est non seulement une des premières cartouches provenant d'une grande compagnie (après les trois cartouches d'US GOLD SYNDICATE, THEME PARK et FLASHBACK), mais c'est aussi la première fois qu'un jeu apparaît en même temps (à un mois prêt) sur PC et sur Jaguar. C'est vraisemblablement la preuve que la Jaguar est aujourd'hui considérée comme un support mûr (j'entends rentable) par de plus en plus d'éditeurs. En plus, pour ne rien gâcher, le jeu est remarquable. Il s'agit d'un jeu d'action-aventure, comme l'étaient des jeux comme Barbarian, Prince Of Persia sur nos micros traditionnels. Votre personnage, un explorateur à l'allure un peu simiesque doit avancer au travers de tableaux divers (la jungle, la mine, la cité perdue, les chutes d'eau, etc), d'ennemis également variés : léopards, singes, serpents, chauve-souris (un conseil, ne les laissez pas replier vos ailes autour de votre tête, sous peine de les entendre vous sucer votre sang, et de perdre une grande partie de votre force), squelettes, et j'en passe. Pour vous aider, vous devez utiliser la configuration du terrain : rochers, lianes, arbres, toiles d'araignées (qui font de superbes trampolinos), voies ferrées, etc. Sur votre chemin, vous trouvez également des trésors (pièces d'or, diamants, anneaux), des armes (pierres explosives, boomerang, pierres à fronde) et des bonus (vies supplémentaires, figeurs d'ennemis). Le tout est très bien fait, très agréable à jouer, car rapide et fluide, les décors sont corrects (bien qu'ils ne semblent être qu'en 256 couleurs). L'ensemble est assez débordant d'imagination et surtout très très prenant. Même la partie audio est très agréable : la musique est très entraînante, et les sons qui accompagnent vos actions, vos mouvements ou ceux des ennemis sont très bien rendus. Bref, c'est quasi parfait. C'est bien simple, depuis que je l'ai, je ne joue qu'à ça. Je vais peut-être m'en lasser, mais ce n'est pas sur ! Pour l'instant, je suis bloqué dans la cité, face à deux tigres féroces et redoutables, mais j'espère bientôt passer au niveau suivant, et là, je sauverais ma partie (dommage qu'on ne puisse en sauver qu'une seule à la fois, et qu'il n'y ait pas de table des scores). Lorsque vous saurez qu'en plus, il y a des niveaux de bonus, très amusants (dont l'un consiste en la version d'origine de PITFALL, c'est vraiment éclatant de voir l'évolution), je pense que vous n'hésiterez pas à acheter ce superbe titre.



Passons aux titres CD: premier d'entre eux, Hover. Strike, The unconquered Land. "Ca y est, cette fois ci, son cerveau l'a quitté", doivent se dire ceux qui suivent régulièrement cette rubrique. "Hover Strike n'est pas un nouveau titre, qui plus est, il s'agit d'un jeu cartouche que tu as toi-même traité dans le numéro 96". Vous avez raison, mais j'ai pourtant toujours un cerveau (en état de marche, j'espère). Il s'agit d'une nouvelle version CD de ce titre, avec d'importantes modifications. Tout d'abord, votre véhicule est enfin contrôlable. Vous ne glissez plus tant bien que mal dans la direction voulue, vous vous y dirigez en droite ligne. Déjà, ca change tout. En plus, les graphismes ont été améliorés (plus fins), le jeu est nettement plus fluide et plus rapide, les ennemis sont toujours fort correctement mappés, et de superbes musiques accompagnent en permanence vos missions. Bref, le jeu est réellement amélioré. Personnellement, je ne le trouve toujours pas extraordinaire, mais les amis que j'ai fait jouer à ce titre l'ont bien apprécié (et oui, lorsque je teste un jeu, je cherche toujours à faire jouer 2 ou 3 autres personnes, pour parfaire ou infirmer mon opinion, afin d'essayer d'être le plus objectif possible).

Deuxième CD: Highlander. Premier jeu d'aventure disponible sur CD, pour notre petit fauve, ce jeu est directement inspiré du dessin animé de même nom. La présentation et l'introduction reprennent d'ailleurs des morceaux entiers de ce dessin animé. Dans cette aventure, vous dirigez Quentin Mac Leod, l'enfant immortel élu pour sauver le monde et les humains. Le jeu commence alors que votre village vient d'être détruit par les hordes de votre ennemi immortel, l'ignoble Kortan. Votre mère (adoptive) vient d'être tuée, et, avant de mourir, elle vous a appris qu'elle n'était pas votre mère naturelle, et que vous étiez un Mac Léod. Sur ce, vous avez été assommé...

À votre réveil, vous vous trouvez dans un village, où ne restent que quelques ennemis, qui tentent de vous attraper pour vous amener chez Kortan qui vous coupera la tête, stoppant ainsi votre immortalité. A vous de les éviter pour accomplir votre destin.

La réalisation est proche d'Alone In The Dark. Pour ceux qui l'ignoreraient, cela signifie qu'il s'agit d'un jeu d'aventure dans lequel les personnages sont animés et visibles à l'écran, y compris vous, le héros. L'animation et la résolution des personnages ne sont pas extraordinaires, mais l'ensemble est fort efficace.

Grosse différence par rapport à Alone in The

Dark, dans ce jeu l'angle de vue ne changeait que lorsque vous changiez de scène. Là, il change presque en permanence. La caméra vous montre en gros plan vu d'en haut à gauche, une seconde plus tard, c'est un plan large vu du bas à droite. C'est assez déroutant au début, mais pas déplaisant. Cela impose toute fois un certain temps d'accoutumance pour manoeuvrer convenablement votre héros, puisque le Joypad vous permet d'avancer, de reculer, de tourner à droite et à gauche. Et si dans une vue, vous vous éloignez vers le fond de l'écran en tournant à droite, dans la vue suivante, qui vous montera vue de devant, si vous voulez continuer à tourner dans le même sens, il vous faudra tourner vers la gauche. Si, si réfléchissez bien, aller vers la droite vue de l'arrière correspond bien à aller vers la gauche vue de devant. Bref, il vous faudra une bonne demi-heure pour vous accoutumer aux contrôles du personnage. L'utilisation d'un joystick Pro Controller vous y aidera fortement, grâce à ces deux touches de shift, qui vous permettront justement de tourner à droite ou à gauche, tout en continuant à indiquer l'avant sur la croix directionnelle.

Les décors dans lesquels les personnages évoluent sont superbes, les musiques sont belles (bien qu'un peu répétitives) et les séquences animées du même niveau que celle du dessin animé. Il est même possible d'avoir les textes à l'écran en français (ou en allemand ou en anglais, mais c'est moins intéressant pour nous), mais malheureusement, les voies digitalisées restent en Anglais.



Après quelques heures de jeu, celui-ci semble passionnant, mais très dur. Comme moi, vous passerez vraisemblablement durant les premières heures par de nombreuses défaites, embrochés par les sbires de kortan, ou même fusillé. Il vous faudra un certain temps avant de gagner votre premier combat (on commence à main nue, contres des ennemis armés d'Epées, c'est donc un peu déséquilibré). Bref, l'aventure ne me semble pas assez progressive.. Il aurait fallu démarrer un peu plus doucement, pour permettre à un chacun de s'habituer au jeu et éviter que certains ne soient rebutés par la difficulté dès les premières minutes.

	POWER DRIVE RALLY	PITFALL THE MAYAN ADVENTURE	Hover Strike Unconquered Land (CD)	Highlander 1 (CD)
Graphismes	80%	80%	65%	80%
Sons	75%	85%	85%	85%
fluidité	80%	85%	85%	80%
Maniabilité	85%	90%	75%	70%
intérêt	55%	95%	75%	85%
Moyenne	75%	87%	77%	80%

Marc ABRAMSON

EN DIRECT D'INTERNET

"Downsizing" à Sunnyvale : de nombreuses têtes tombent chez Atari.... \Ox7f

On le pressentait depuis un moment : Ted Hoff a vraiment envie de restructurer la Corp. Bien que rien ne soit encore officiel, on sait de source sûre que de nombreux employés viennent d'être licenciés, et même parmi les plus haut placés ! On parle de Bill Rehbock, Normen Kowalwesk, tous les anciens ingénieurs TOS et même une partie des développeurs Jaguar.

Les réactions sont diverses : certains estiment que c'est une très bonne chose de se débarrasser de certains incapables qui n'arrivent pas à utiliser la puissance de la jaguar aussi bien que des programmeurs indépendants (voir Club Drive), d'autres pensent que c'est un mal nécessaire et que de nombreuses boîtes font ça en ce moment (ex. Electronic Art qui sous-traite tous ses développements), un bon nombre le regrette, et quelques individus en profitent pour dire que la Corp abandonne la jaguar ou même qu'Atari c'est fini ! On les rassure tout de suite, le chef comptable d'Atari vient d'annoncer que la boîte a encore plus de 50 millions de dollars en banque. Les personnes proches d'Atari parlent de simple restructuration et affirment que cela ne changera absolument rien pour les "gamers". Back to the games now !

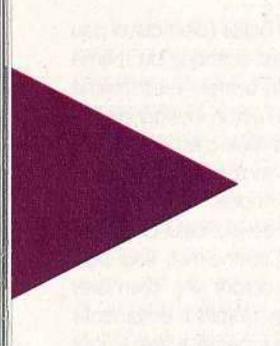
Encore des jeux ! Encore des jeux !

Au moment où j'écris ces lignes, de nombreux nouveaux jeux sont entrés en production et sortiront donc avant Noël : Atari Karts, Attack of the Mutant Penguins, Battlemorph CD, Fever Pitch, I-War, Missile Command 3D, Myst CD, Supercross 3D. Et pas de problème de qualité à craindre, les nouveaux standards imposés par Atari sont draconiens. Fight for Life, la réponse (on le souhaite) d'Atari à Virtua Fighter et Toshinden, est en phase de test, tout comme le mythique Defender 2000 du non moins mythique Jeff Minter. NBA Jam Tournament Edition est également fini et a impressionné (60 images secondes entre autres) tous les gens qui ont pu le voir, ainsi que Primal Rage qui est réputé pratiquement identique à la superbe version arcade. L'attente va être dure... mais de courte durée ! Joyeux Noël et rendez-vous au Parc des expositions les 16 et 17 décembre !

Last minute news

Un investisseur encore inconnu vient de racheter les 6 000 000 d'actions Atari mises en vente récemment par Time Warner. Du fait des rumeurs de licenciements, l'action était tombée à 2 $ (humm... était-ce préparé ?). Ca fait quand même un investissement de 12 000 000 $, certaines personnes semblent croire dans le futur d'Atari. La famille Tramiel a encore 51 % des actions, donc normalement il n'y a pas grand chose à craindre quant à une éventuelle prise de contrôle par Sega ou un autre concurrent. Affaire à suivre.

Anthony Guye-Vuillème (aguye@ulys.unil.ch)



DOMAINE PUBLIC

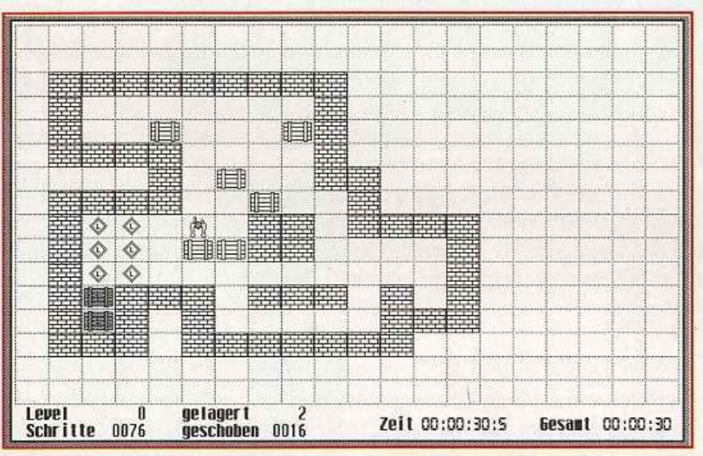
dirigé par Jean Jacques ARDOINO

les news du mois

Encore un mois tranquille. Enfin, tranquille pour le shareware, parce que celui qui doit le chercher est contraint à un travail d'approche qui le conduit partout, même dans les endroits les plus reculés, dans l'espoir de trouver la petite perle rare... En ce moment, il faut vraiment cavaler. Mais ce n'est pas bien grave, ça demande simplement un peu plus de disponibilité, et il y a encore pas mal de shareware Atari qui circule en Allemagne, ce qui tend à démontrer que l'activité de nos machines n'y est pas si éteinte qu'on a pu le laisser entendre.

Mais ce qui est surtout rigolo, c'est le paradoxe qui s'installe et s'amplifie entre la réalité et les discours qu'on lit, sur les serveurs le plus souvent. La raréfaction des sharewares Atari sur les sites ftp n'empêche personne de vanter les mérites de tel ou tel site qui fut peut-être glorieux en son heure mais qui ressemble aujourd'hui à la plaine de Waterloo un lendemain de bataille. C'est dans les moments de ralentissement de l'activité qu'on lit qu'elle va très vite au contraire . Comme si, dans les moments d'inquiétude, on pouvait croire une seconde à l'efficacité de discours rassurants. S'il serait faux de dire que tout va mal, nous vivons tout de même une période où tout ne va pas très bien dans l'environnement Atari. Et, dans cette période, dire que tout se passe bien relève d'une méthode sur laquelle Coué serait en droit de demander des royalties...

Pourtant il y a des choses qui se passent, et dans le domaine du shareware aussi. Chez les allemands, bien évidemment, mais pas seulement puisque dans cet article vous pourrez découvrir des applications réalisées par des anglais et des français. Mais je crois que le plus grand paradoxe réside dans la communication : à l'époque des BBS et des RTC, quand il n'y avait pas encore de V34 et que l'accès à internet n'était pas répandu, il fallait avoir une démarche pour que l'information et les créations circulent. Aujourd'hui que les moyens sont décuplés, ils semblent ne pas



fonctionner : internet peut véhiculer automatiquement des sharewares du monde entier, mais on n'y trouve plus le quart des applications disponibles sur Maus. On lance des débats dans les newsgroups, puis on disparaît de la circulation, parce qu'au fond on ne veut pas se prendre la tête à échanger des arguments. Sans doute qu'on souhaitait simplement lancer une idée qui soit de nature à clouer le bec. Et si elle ne cloue pas le bec et qu'on obtient une réponse, on passe à autre chose.

Comme si on faisait une confusion : au fur et à mesure de l'évolution technologique, on recherche une communication "facile". Or ce sont les moyens de communication qui deviennent plus simple à utiliser, pas la communication elle-même. On ne voit d'ailleurs pas pourquoi la communication devrait être plus facile. La communication, c'est quelque chose dans laquelle on s'engage. C'est donc, et ça restera, difficile.

MISES A JOUR

La mise à jour la plus importante concerne quinze drivers Gdos et SpeedoGdos (modifications de Thierry Rodolfo et Mathias Agopian). En effet, les versions précédentes, annoncées 3.1 et 3.2 sur les serveurs (ce qui signifiait sans doute 3.01 et 3.02) n'offraient que les drivers SYS et n'étaient pas vraiment utilisables pour ceux qui ne disposaient pas des nouveaux CPX de configuration, comme l'a signalé Marc Abramson dans le numéro 100. Avec cette version 3.04, chaque driver est livré avec le nouveau CPX et un petit programme d'installation. Tout frais pour vos nouvelles (et les vieilles) imprimantes HP, Epson, Canon (et quelques autres). Chouette, non ?

Thing passe le cap de la 1.0 (dont nous n'avons malheureusement qu'une version allemande). Comme une collection de "textures" en IMG est également disponible pour les fonds de bureau, il y a vraiment moyen de se concocter une personnalisation sympathique et peu gourmande en mémoire.

Décidément, il est de plus en plus sympathique, ce bureau alternatif. J'ai même entendu dire qu'il pourrait être proposé avec MagiC et MagiCMac pour les utilisateurs qui trouvent Ease un peu compliqué.

Le développement de WWW se poursuit avec une version 1.08, ne supportant malheureusement toujours pas le PPP. Et les utilisateurs de Connect en résolution autre que VGA, frustrés par le fait que la traduction que j'avais réalisé l'an dernier n'était utilisable, justement, qu'en mode VGA, vont être comblés puisque un autre n'a pas eu la même flemme que moi et a repris toute la traduction, utilisable maintenant dans toutes les résolutions. Léger bug : dans la boîte "Options/Divers", seule la couleur du motif semble être modifiable en monochrome et non le motif lui même. C'est uniquement un bug d'affichage parce que, si on ne les voit pas au moment de la modification, les différentes valeurs de trame sont effectivement prises en compte et conservées.

Une version 2.6 d'AudioCreate est également disponible, ainsi qu'une 1.3c de CD Audio Player. Et MegaPlayer en est à la version 1.15 au moment où j'écris ces lignes, mais un rapide regard dans les os de poulet broyés me laisse pressentir que, au moment où vous les lirez, une 1.16 aura déjà fait son apparition...

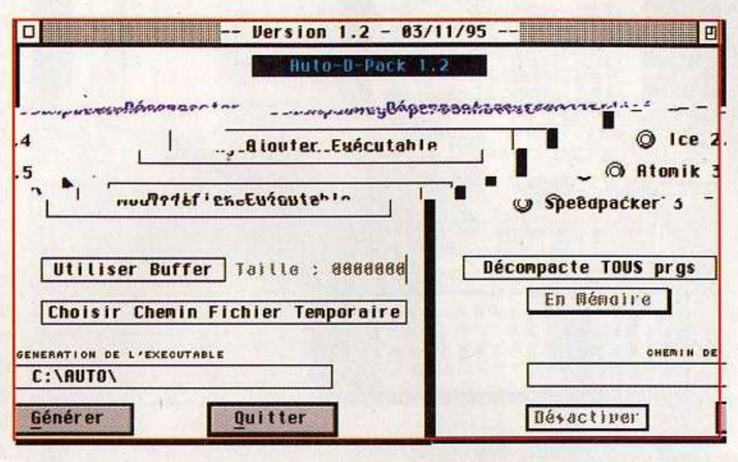
Par ailleurs, OCR en est à la 1.4d, toujours en français. Apparemment, Alexander Clauss affectionne les sous-releases en ce moment... Puisqu'on est passés en bureautique, notons une mise à jour de Qed, la 3.41, et surtout une nouvelle version 1.72 de Cypress, un traitement de textes allemand sorti à l'époque de Script 3, des premiers Papyrus (oui, je sais, ça s'écrit normalement sans majuscule, mais je préfère avec, pour le différencier du nom commun)... Cypress n'est pas des plus pratique, mais il offre pas mal de fonctions et il est aujourd'hui en shareware, repris par Gregor Duchalski. Un gros traitement de textes en sharewares, c'est une news, non ?

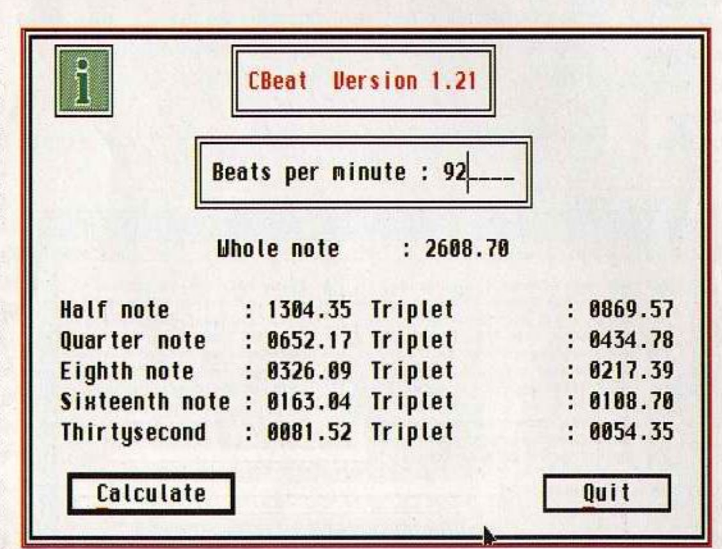
Dans les divers utilitaires, une nouvelle version 2.63 de PacShell et une 2.9, régulièrement en anglais, d'Egale. L'aide en ligne hexagonale poursuit sa route avec la version 1.13 de Diderot. Nouvelle version 1.05 de Stoop, le gestionnaire de démarrage pour Falcon, en anglais également mais sans aucun mérite puisqu'il se trouve que l'auteur du programme est lui-même anglais. Pur hasard, mais qui évite des frais de traduction, isn't it ?

Le sélecteur de fichiers se porte bien, merci, puisqu'arrivent en même temps BoxKite 1.73 et Freedom 1.15, toutes deux en allemand (mais sans aucun mérite, parce que...).

Une nouvelle version de SysgemC, librairie Pure C (pas de nouvelles de SysgemP pour le Pure Pascal, mais bon...), et l'excellent PC shell propose une release 2 qui vient corriger quelques bugs apparus avec la récente 3.0.

Citons enfin une nouvelle version de Ghostscript (3.33), émulateur Postscript très performant, dont la principale nouveauté est la gestion du format "pdf" d'Adobe qui se répand sur Mac et PC. Ce format est particulièrement adapté aux documentations et aux journaux électroniques destinés à être consultés à l'écran : excellente mise en page, couleurs, illustrations, links... Et Ghostscript permet aujourd'hui de convertir le pdf en Postscript en vue de l'impression. Par contre, il ne faut pas jeter la version précédente parce que de la 3.33 on ne trouve que l'archive contenant le programme et quelques fichiers associés. Tout le complément (polices, docs) reste donc d'actualité.





AUTO-D-PACK

Ludovic Bevand

Le point de départ de ce dépackeur automatique, c'est la grande époque du ST utilisé avec disquettes et petits disques durs. Il fallait toujours gagner de la place et, par conséquent, utiliser des packers (dont les plus célèbres sont Atomik, Automation, Jam et Ice) car les archiveurs classiques (LZH, ZIP) ne permettent pas que les applications soient à la fois compactées et exécutables. Beaucoup d'applications, de jeux, de démos, de fichiers aussi (notamment les modules MOD) étaient conservés packés sur disque et des programmes résidents en dossier AUTO se chargeaient de décompacter en mémoire. Il y a eu aussi les jeux intégrant leur propre routine de dépackage, les players de modules acceptant de décompacter les modules compactés sous un certain format.

Avec l'arrivée du TT, puis du Falcon, les choses se sont compliquées. Quiconque a ou a eu un TT a largement l'expérience des plantages générés par le lancement d'une application autodécompactable (à l'exception de celles compactées avec Squish). Et beaucoup de programmes résidents de décompactage plantent sur Falcon.

L'idée de Ludovic Bevand consiste à créer un programme qui suivant certains paramètres (en mémoire ou sur disque, sur toutes ou certaines applications seulement, etc.) va générer une routine de décompactage résidente fonctionnant très bien sur Falcon et gérant les packers que l'on désire pour les exécutables et trois formats de compactage pour les datas : Ice 2.4, Atomik 3.5 et SpeedPacker 3.

Le principe réside dans le détournement du chargement des fichiers par une application. Ils sont ainsi décompactés par ADP avant d'être disponibles pour l'application les appelant.

Le shareware est livré avec quelques grands packers (dont une version modifiée

de SpeedPacker 3 compatible Falcon et Atomik 3.5+ patché pour Falcon). Reste la question du TT qui n'aime guère nombre de fichiers packés. Sur cette machine, on résout généralement ce problème en décompactant les fichiers une fois pour toutes avec un programme comme New Depack 1.1 (également joint au shareware).

ADP fonctionne sur toutes machines, a été optimisé pour rendre négligeable l'augmentation de temps de chargement des fichiers compactés, son fichier de configuration permet de stocker des paramètres différents pour diverses applications.

AKS ET CENTI 1.02

Deux petits jeux, dans la série des jeux qui n'offrent pas de graphismes époustouflant, ni de sons décoiffants, mais qui présentent l'avantage d'être des reprises de jeux connus, sont programmées proprement et ne mettent pas en oeuvre une armada de Mega-octets.

Le premier, AKS (Alfreds Kistenlager Schiebereien) est tout simplement un Sokoban fonctionnant en monochrome uniquement. Les graphismes, simples, sont malgré tout sympa et le jeu est très maniable.

Le second est une reprise de Centipede. Vous vous souvenez, cet écran parcouru de long en large par un serpent qui descend d'une ligne à chaque fois et sur lequel vous ne pouvez tirer que lorsque les arbres et rochers qui le masquent ont été préalablement éliminés. Et, quand vous touchez le serpent, il se morcelle et vous devez éliminer les morceaux avant qu'ils viennent vous croquer.

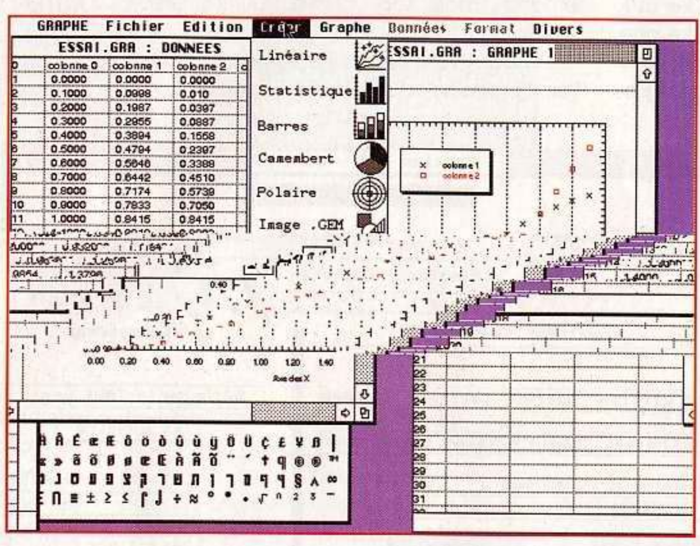
Présentation dans une petite fenêtre GEM, avec des graphismes réduits au plus simple sans être triste, bonne fluidité, pas de bugs d'affichage comme on en trouvait sur les vieux jeux en accessoire...

CBEAT 1.21

John Levon

Encore un petit programme qui ne dit pas "papa" et "maman" mais qu'il est agréable d'avoir sous la main. Vous jouez de la musique et utilisez des effets (réverbération, delay, chorus, flanger). En utilisation MIDI ou non, ou avec les effets de Falcon, des soundtrackers, sur scène, au studio de la maison (Toubonnerie qui signifie, en clair, "home studio"), vous serez immanquablement amenés à paramétrer un delay ou un flanger de telle sorte que le cycle des répétition soit adapté au tempo du morceau.

Et voilà : la musique s'écrit avec des subdivisions du temps en fonction du tempo (nombre de battements par minute) et les paramètres des effets sont gradués en fractions de seconde (milliseconde en général). Alors, si vous voulez paramétrer un delay pour que chaque répétition tombe sur une croche, ou bien pour avoir trois répétitions sur deux temps (triolet de noires), comment faites-vous quand vous avez un tempo à 92 à la noire ? Vous sortez votre Cray portable ? Même au boulier, c'est un peu prise de chou et peu musical, c'est pourquoi nombre d'entre nous se calent "à l'oreille".



Grâce à Cbeat, il devient très simple de calculer les valeurs désirées. En effet, vous n'avez qu'à entrer la valeur du tempo utilisé et demander le calcul. Aussitôt s'affichent les durées, en millisecondes, de la ronde à la quadruple croche, et du triolet de blanches au triolet de quadruple croche. Largement suffisant pour une utilisation réelle.

Et si vous avez un delay aux performances limitées et qui, à la vitesse la plus basse, reste plus rapide que le tempo, Cbeat vous permettra, à l'inverse, de définir, en fonction des résultats calculés, une valeur de tempo qui soit compatible avec les performances de votre générateur d'effets. Dommage qu'on ne puisse pas demander le calcul dans ce sens, justement : vous entrez la vitesse minimum du cycle de vos effets et vous obtenez la valeur de tempo correspondante. Peut-être dans une prochaine version. Reste que, dans sa version actuelle, cet accessoire (il ne fonctionne qu'en accessoire) rendra plus d'un service. Et, comme le forfait a été commis par un anglais, je vous laisse deviner en quelle langue sont le programme et la doc.

GRAPH 1.07

Bernard Le Tirant

C'est le troisième grapheur qui porte le nom de Graph. Pas très simple pour les différencier et suivre les updates, mais bon, on fera avec. Celui-ci présente deux particularités : d'abord il est de réalisation française, ensuite il est excellent. J'ai regretté l'absence de documentation conséquente lorsque j'ai voulu importer un texte avec des séparateurs mais, après en avoir créé un en utilisant le point-virgule, j'ai vite constaté que tout était prévu puisque, au moment de l'importation du texte, s'ouvre une boîte offrant toutes les options nécessaires (choix des séparateurs, édition du texte lui-même, traitement des lignes de commentaire, etc.).

Différents graphes peuvent être obtenus : linéaire, statistique, barres, camembert, polaire. L'application est en deux déclinaisons : une version 68000 (tout Atari sans coprocesseur, mais avec du code 68000) et une version 68030 avec coprocesseur (TT et Falcon avec 68882). Il tourne aussi sur

Multitos, MultiGem, MagiC et MagiCMac, il est interfacé avec WinX, il offre un remplissage automatique de colonnes, la possibilité de superposer jusqu'à quinze courbes sur un même graphe, une interpolation spline, polynomiale ou par fonction rationnelle, et différents types d'ajustements (ou régressions) par la méthode des moindres carrés. A cela il faut encore ajouter le calcul entre colonnes, le tri, la création de graphes en double XY...

Graph utilise bien sûr SpeedoGdos, il tourne en haute résolution ST minimum, il importe et exporte du texte ASCII avec séparateurs pour les données et du format GEM pour les graphes. On peut aisément éditer les données et les graphes. On peut installer un éditeur de textes par défaut pour modifier l'ASCII source s'il y a un problème à l'importation, et un programme permettant de retravailler plus finement le graphe. Ces liens, s'ajoutant aux outils déjà très performants du programme lui-même, permettent d'accroître considérablement les possibilités de traitement sans quitter Graph.

Le programme est en français, son interface est très bien conçue (et agréable à l'oeil) entièrement GEM, il ne coûte que 100 F... Certainement le must du mois !

FEVER 1.03

Laurent Chaussy

Le MPEG sur Atari se développe, mais il manque des éditeurs. En voici un, réalisé sous BIG, qui joue le rôle de shell permettant de manipuler des applications TOS qui, elles, vont encoder, décoder et éditer les fichiers MPEG. L'auteur a pensé à réaliser des versions des TTP tenant compte de la machine utilisée (68000 ou 68030, copro ou non). Chacun pourra ainsi se faire une configuration optimisée pour sa machine.

J'ai eu un certain mal à configurer Fever. D'abord parce que, dans le choix des chemins ou des fichiers, on ne clique pas dans le champ mais sur une icône, et cette icône reste invisible quelle que soit la résolution que j'utilise. Heureusement que la doc est très détaillée : j'y ai vite appris l'existence des icônes et un rapide passage dans Interface m'a permis de les localiser précisément. Mais ce n'est pas le seul problème : une fois sauvés mes chemins, je quitte et relance, et je ne retrouve pas les chemins que j'ai sélectionnés. Je quitte à nouveau, je demande une info sur le fichier INF qui, visiblement, n'a pas été modifié. Euh... Fever ne sauve pas la config ? Si, mais il la sauve dans le dernier répertoire utilisé, ce qui fait que l'application ne la retrouve pas et utilise celle qui se trouve à son niveau.

Un petit bug (la doc de la 1.3 signale qu'avec cette version un bug de sauvegarde des paramètres a été supprimé, mais il en reste un...) qui sera vite corrigé, j'espère, mais qu'il me fallait décrire pour que l'utilisateur soit averti et surtout ne soit pas rebuté par ces obstacles : il pourrait passer à côté d'une application qui s'avère des plus intéressantes. En attendant les corrections souhaitables, j'invite donc les lecteurs à cliquer à gauche des champs comme s'ils voyaient les icônes, à sauver leur configuration et la déplacer ensuite pour qu'elle soit au même niveau que le programme.

Cette application est surtout dédiée au Falcon, ce qui est logique. L'encodage ou le décodage d'un fichier MPEG sur STE reste un acte de bravoure, et les faibles résolutions du TT limiteront l'intérêt et l'efficacité d'une telle application sur cette machine, malgré la rapidité de son processeur. Bien sûr, si le TT est équipé d'une carte graphique, ça change pas mal les données du problème...

L'animation MPEG sera générée à partir d'images TGA (une animation faite avec POV, par exemple), après avoir fixé les paramètres de compression. Le décodage d'un MPEG permettra de récupérer des images, ou bien de décomposer un MPEG incompatible avec les players Falcon pour le réencoder ensuite en un MPEG compatible.

Trois autres fonctions sont offertes par MPEGUTILS : voir le contenu d'une animation (nombre d'images, types, ordre des images), fusionner deux animations MPEG, et extraire un morceau d'une animation.

Les formats d'image supportés sont le TGA, le YUV, le SIF, le PPM et le GIF.

Fever est un programme très récent où tout n'est pas encore au point, mais il a déjà des bases très solides qui invitent fortement à le découvrir et à suivre ses mises à jour. Et c'est un postcardware.

VOILA...

Avant de nous quitter, signalons qu'il existe aussi, parmi les magazines informatiques, un magazine appelé Histoire des Futurs, consacré à la science fiction, entièrement en français (ça change des innombrables lectures de textes allemands, non ?) et j'ai joint le numéro 3, ainsi qu'un numéro spécial (avec des JPEG de Blade Runner et le thème du film au format MOD) à la livraison du mois.

On trouvera aussi une documentation sur le 68030, entièrement en anglais.

Sur ce, je m'en vais retourner à mon modem car il faut déjà me mettre en recherche de ce que je vais vous présenter le mois prochain. Avec un peu de chance, ce sera peut-être plus orienté Falcon si je peux en acheter un d'ici le prochain numéro. Il est certain que, limité par cette excellente machine qu'est mon TT, je ne peux pas tester un certain nombre de sharewares exclusivement Falcon. C'est dommage, je sais, c'est pourquoi je cherche activement un Falcon car, outre d'autres qualités, cette machine est plus appropriée à l'exploration du shareware que le TT pour lequel on ne recherche plus trop la compatibilité aujourd'hui. Affaire à suivre, donc.

On se verra peut-être au FORUM DES APPLICATIONS ATARI. En attendant, voici le couplet traditionnel où vous pouvez me joindre en bal NEXT sur le 3615 STMAG, en bal Jj Ardoino sur Brasil BBS et par jja@pressimage.fr pour ceux d'entre vous qui ont la chance d'accéder à l'e-mail. Je vous rappelle d'ailleurs qu'un certain nombre de serveurs BBS permettent d'avoir une adresse e-mail et d'accéder à un certain nombre de newsgroups. Mon adresse e-mail précédente m'avait été donnée par le BBS parisien Rock and Jazz. J'allais régulièrement y prendre et déposer mes messages ou ceux des groupes Atari (ce serveur gère le format QWK qui permet la lecture et l'écriture off-line).

A très bientôt.

Jean Jacques ARDOINO

Logiciel	Description	Version	Chemin sur le 3 6 1 5 STMAG	DISKIMAGE
Adresse	Carnet d'adresses	2 . O3A	/BUREAU/DIVERS/ADRE 2O3A .TOS	ST 1559
Audio Create	Echantillonneur sonore	2 . 6 New !	/MUSIQUE/SAMPLES/UTILS/AUDCRE 2 6 .TOS	ST 1587
Auto-D-Pack	Dépackeur	1 . 2‹ -	/UTILS/COMPACT/PACKERS/A-D-P_1 2 .TOS	ST 1590
Big	Librairie Gem	2 . O2	/PROGRAMM/OUTILS/BIG 2O2 .TOS	ST 1440
BoxKite	Sélecteur de fichiers	1 . 7 3 New !	/UTILS/FICHIERS/BKITE 1 7 3 .TOS	ST 1592
C'est quoi donc	Identification de fichiers	2 . 2	/UTILS/FICHIERS/CQD_2 2 .TOS	ST 1535
Calamus Table Gen .	Génération de tableaux Calamus	1 . 21	/BUREAU/PAO/CTG 1 2 1 .TOS	ST 1559
CBEAT	Calcul de durée suivant tempo	1 . 21‹ -	/MUSIQUE/MIDI/DIVERS/CBEAT 1 2 1 .TOS	ST 1587
CD Player	Player/enregistreur de CD audio	1 . 3d New !	/MUSIQUE/CDPLR 1 3D .TOS	ST 1587
CFN Sorter	Classement des fontes Calamus	1 . 2	/BUREAU/PAO/CFNSOR 1 2 .TOS	ST 1540
CKBD Deluxe	Emulation de claviers	1 . 3O	/BUREAU/DIVERS/CKBD_1 3 .TOS	ST 1535
Config SL	Set de configurations pour Calamus SL		/BUREAU/PAO/CONFIGSL .TOS	Serveur seulement
Da Capo	Carnet d'adresses	1 . 2 2E	/BUREAU/DIVERS/DACA 1 2 2E .TOS	Serveur seulement
Diderot	Aide en ligne hypertexte	1 . 1 3 New !	/UTILS/DIVERS/DIDRO 1 1 3 .TOS	ST 1594
Egale	Comparaison de fichiers	2 . 9E New !	/UTILS/DIVERS/EGALE 2 9E .TOS	ST 1596
EPS x CVG	Convertisseur EPS/CVG	1 . O	/GRAPH/UTILS/CONVERT/EPSXCVG .TOS	ST 1242
Estelem	Calcul de crédit		/UTILS/DIVERS/ESTELEM .TOS	ST 1577
Everest	Editeur de textes	3 . 5E	/BUREAU/TTEXTE/EVRST 3 5E .TOS	ST 1541
First Guide 29/ 8/ 95	Visualiseur et aide en ligne		/UTILS/DIVERS/ 1STGO8 9 5 .TOS	ST 1554
Five to Five	Conversion de samples	2 . 11	/MUSIQUE/SAMPLES/UTILS/ 5 2 5_V 2 1 1 .TOS	Serveur seulement
Freedom	Sélecteur de fichiers	1 . 1 5D New	/UTILS/SYSTEM/FRDM 1 1 5D .TOS	ST 1595
Gemini	Bureau alternatif	1 .A	/UTILS/SYSTEM/GMNI 1A .TOS	ST 1438
Gemview	Convertisseur d'images	3 . 15	/GRAPH/UTILS/CONVERT/GVW_V 3 1 5 .TOS	ST 1504
Gestion Familiale	Budget familial	2 . 18	/BUREAU/DIVERS/GESTF 2 1 8 .TOS	ST 1559
GLCB	Librairie C toutes plateformes	3	/PROGRAMM/SOURCES/C/GLCB 3 .TOS	ST 1531
Graph	Grapheur	1 . O7‹ -	/BUREAU/TABLEURS/GRAPH 1O7 .TOS	ST 1580
GREPIT	Recherche GREP sous GEM	2 . 11	/UTILS/DIVERS/GREPI 2 1 1 .TOS	ST 1501
HTML Browser	Lecture de pages WEB	O . 93	/COMMS/HTML O9 3 .TOS	Serveur seulement
Kandinsky	Logiciel de dessin vectoriel	2 . O1	/GRAPH/DESSIN/KAND 2O 1D .TOS	ST 1530
Let Them Fly	Routine Form_do étendue	1 . 3OE	/UTILS/SYSTEM/LTMF 1 3OE .TOS	ST 1535
LHARC 3 Junior	Archiveur avec shell et SFX !	3 . 1O	/UTILS/COMPACT/ARCHIVES/LHA 3 1O .TOS	ST 1260
LIB RTF	Conversion de fichiers LIB en RTF	2 . O4	/BUREAU/TTEXTE/LIBRTF 2 4 .TOS	ST 1560
Master Browse	Visualiseur de fichiers -texte	4 . 9+	/BUREAU/TTEXTE/MB 4 9PLUS .TOS	ST 1542
MPEG Fever	Création et édition de MPEG	1 . O3‹ -	/GRAPH/ANIM/FEVER 1O3 .TOS	ST 1584
NoBl Racing (PD version)	Jeu de Snake		/JEUX/ACTION/NOBI .TOS	Serveur seulement
NoDesktop	Bureau alternatif	3 . O4E	/UTILS/SYSTEM/NDSK 3O4E .TOS	ST 1572
OCR	Reconnaissance optique de caractères	1 . 4c F New !	/BUREAU/TTEXTE/OCR 1 4C_F .TOS	ST 1581
Pac Shell	Shell pour archiveurs	2 . 6 3 New !	/UTILS/COMPACT/PACSH 2 6 3 .TOS	ST 1590
Pack-CDK	Gestion doc et fontes Calamus	1 . 2	/BUREAU/PAO/PAKCDK 1 2 .TOS	ST 1522
Parx RIM & WIM	Modules PARX et gestionnaire		/GRAPH/UTILS/PARXWRIM .TOS	ST 1565
POV 2 . 2 (exécs)	Raytracing	2 . 2	/GRAPH/DESSIN/POV/POV 2 2PRG .TOS	ST 1377
Premium Mah Jongg	Shanghaï	2 . O	/JEUX/REFLEXIO/MAHJONII .TOS	ST 1160
Pure C Shell	Shell pour le Pure C	3 . Or 2 New !	/PROGRAMM/OUTILS/PC_3OOR 2 .TOS	ST 1588
Qed	Editeur de textes	3 . 4 1 New !	/BUREAU/TTEXTE/QED_3 4 1 .TOS	ST 1580
Seven Up	Editeur de textes	2 . 32	/BUREAU/TTEXTE/ 7UP 2 3 2 .TOS	ST 1539
Speed of Lite	Affichage d'images GIF	3 . 8	/GRAPH/UTILS/SPOFLT 3 8 .TOS	ST 1490
Square Off	Adaptation de Tetris		/JEUX/REFLEXIO/SQUAROFF .TOS	ST 1568
ST-Guide	Aide en ligne hypertexte	14	/UTILS/DIVERS/ST-GUI 1 4 .TOS	ST 1536
STE To Falcon	Compatibilité STE sur Falcon	2 . 21	/UTILS/SYSTEM/ST 2FC 2 2 1 .TOS	ST 1417
Stello	Jeu d'Othello	2 . 1	/JEUX/REFLEXIO/STELLO 2 1 .TOS	ST 1448
Thing	Bureau alternatif	1 . OOD	/UTILS/SYSTEM/THIN 1OOD .TOS	ST 1597
TrenteSix	Casse-tête du cavalier aux échecs	1 . O	/JEUX/REFLEXIO/TRENT 6_1 .TOS	ST 1567
Two In One	Shell pour les archiveurs	1 . 4OE	/UTILS/COMPACT/ARCHIVES/ 2IN 1E 1 4O .TOS	ST 1555
World Conquest	Jeu de stratégie	O . 9	/JEUX/REFLEXIO/WCO9 .TOS	ST 1494
ZControl	Panneau de contrôle multifenêtres	O . 2Oa	/UTILS/SYSTEM/ZCONT 2OA .TOS	ST 1575
Zeigs Mir	Visualiseur & lien avec éditeurs	O . 95	/UTILS/DIVERS/ZEIGMR 9 5 .TOS	ST 1538
ZZ Com Pro	Emulateur minitel/modem	O . 98a	/COMMS/VIDEOTEX/ZZCOMPRO .TOS	ST 1375

ATARI

Bureautique



✓ Cypress 1.72
STF/STE/TT/Falcon 1 Mo (>=640x400)
Cypress n'est pas un nouveau traitement de textes puisqu'il était en lice avec Script, Papyrus, That's Write... Il n'est pas des plus pratique, mais comme il est maintenant en shareware et dans une version récente qui supporte les polices Signum et Speedo, le voici tel quel, c'est-à-dire en allemand.
Cette archive contient les éléments principaux de l'application.
/BUREAU/TTEXTE/CYP-172.TOS

▼▼▼▼▼

✓ Cypress help 1.72
STF/STE/TT/Falcon 1 Mo (>=640x400)
Aide en ligne, au format ST-Guide et en allemand, pour le traitement de textes shareware allemand.
/BUREAU/TTEXTE/CYPHYP17.TOS

Réf. : ST1578 

✓ Cypress drivers 1.72
STF/STE/TT/Falcon 1 Mo (>=640x400)
Drivers d'imprimantes (nombreux) pour le traitement de textes shareware allemand.
/BUREAU/TTEXTE/CYPPRN17.TOS

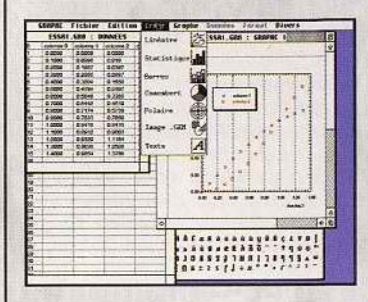
▼▼▼▼▼

✓ Ghostscript 3.33
STE/TT/Falcon 4 Mo (>=640x400)
Ghostscript est un interpréteur Postscript en freeware extrêmement performant. Il nécessite 4 Mo de RAM et un disque dur, mais permet de gérer le Postscript de façon efficace : conversion en langage imprimante, impression, ou encore affichage du Postscript à l'écran. La réputation de Ghostscript n'est plus à faire. Attention, cette archive de mise à jour de l'exécutable ne contient pas les polices. Par contre, cette version semble convertir le format "pdf" utilisé par Adobe Acrobat sur Mac et PC.
/BUREAU/IMPRIMER/GS333B.TOS

Réf. : ST1579 

✓ Qed 3.41
STF/STE/TT/Falcon (>=640x200)
Qed est un des éditeurs phare du domaine public présent sur nos machines. Il possède quelques options originales (utilisation de certaines fonctions sur plusieurs fichiers simultanément) et une interface très agréable à utiliser.
Avec nombre de nouvelles fonctions, Qed est réussi et tient le haut du panier, mais c'est à vous de choisir !
L'archive contient un fichier RSC anglais.
/BUREAU/TTEXTE/QED_341.TOS

▼▼▼▼▼



✓ Graph 1.07
STF/STE/TT/Falcon (>=640x400)
Beaucoup de grapheurs sharewares s'appelent déjà "Graph", mais celui-ci est encore un nouveau, et de réalisation française. Avec une interface très soignée et compatible avec les environnements multitâches, il présente un bon éventail des fonctions de graphe et utilise SpeedoGdos.
/BUREAU/TABLEURS/GRAPH107.TOS

Réf. : ST1580 

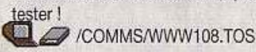
✓ OCR 1.4c F
STF/STE/TT/Falcon (>=640x400)
Voici la version 1.4C d'OCR, cet excellent logiciel de reconnaissance de caractères en freeware (!). Il sauve les polices, accepte l'entrée de caractères groupés lors de l'apprentissage, offre de multiples options et accepte même les textes légèrement inclinés. Cette dernière version apporte des outils de correction d'image (icônes) et l'édition directe du texte. Et tout est en fenêtre.
Logiciel traduit en français (doc et aide en ligne en anglais).
/BUREAU/TTEXTE/OCR14C_F.TOS


Réf. : ST1581 

Communication

✓ Connect RSC français 2.46
STF/STE/TT/Falcon (>=640x400)
Vous connaissez Connect, célèbre émulateur de terminal pour modem et pratique tant pour circuler sur des BBS que pour s'envoyer des fichiers entre particuliers.
Voici deux nouveaux fichiers ressource en français, l'un en couleurs et 3D, et l'autre en monochrome (le fichier de messages CONNECT.ASC est lui aussi intégralement traduit).
/COMMS/TERMINAL/CONN246F.TOS

▼▼▼▼▼

✓ WWW 1.08
STF/STE/TT/Falcon
On parle beaucoup de WWW aujourd'hui : c'est la première fois qu'apparaît un moyen de connexion internet sur Atari sans passer par Linux ou MintNet.
WWW rassemble trois parties : le HTML-browser d'Alexander Clauss, STIK (connexion SLIP) et HTML.OVL qui assure le lien entre les deux précédents.
Il marche moyennement, il avance, est régulièrement débuggé et suscite un grand intérêt dans le newsgroup comp.sys.atari.st. Vivement une connexion PPP, que je puisse le tester !

/COMMS/WWW108.TOS

Réf. : ST1582 

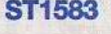
Démos



✓ Histoire des Futurs 3
STF/STE/TT/Falcon/MM
Voici, en version ASCII, le troisième numéro d'Histoire des Futurs, magazine informatique traitant de science fiction : l'actualité, les fanzines, les boutiques, des résumés de bouquins et divers autres thèmes...
C'est freeware et en français.
/DEMOS/CANARD/HF03_TXT.TOS


▼▼▼▼▼

✓ Histoire des Futurs SPEC
STF/STE/TT/Falcon/MM
Histoire des Futurs, magazine informatique traitant de science fiction, propose ici un numéro spécial sur Blade Runner (avec Harisson Ford, d'après un roman de Philip K. Dick). Images JPEG et un fichier MOD (thème du film).
C'est freeware et en français.
/DEMOS/CANARD/HF03_TXT.TOS



Réf. : ST1583 

Graphisme

✓ APEX Viewers 4.20
Falcon
Diverses applications GTP (viewers de GIF, Targa, JPEG et FLC) qui viendront compléter l'environnement de travail d'Apex Media. Peuvent être utilisés sur le bureau du Falcon ou par des shells.
/GRAPH/UTILS/APEXV420.TOS

▼▼▼▼▼

✓ MPEG Fever 1.03
STE/TT/Falcon 1 Mo
Cette application, de réalisation française, tourne sur toutes machines et le programme est en déclinaison 68000, 68030 et 68030 + 82. Mais elle prendra tout son intérêt sur Falcon. L'objet du logiciel est de créer des fichiers MPEG et, bien évidemment, de les modifier. Un utilitaire joint permet de voir le contenu et le type des images et de faire du clipping (extraction).
/GRAPH/ANIM/FEVER103.TOS

Réf. : ST1584 

✓ GIF2FLI
STF/STE/TT/Falcon

GIF2FLI, comme son nom l'indique, permet de générer une animation (FLI ou FLC) à partir d'une série d'images GIF. C'est une application en TTP, donc pas de menus ni de fenêtres mais une ligne de paramètres ou l'utilisation à partir d'un shell.
Réalisation française.
/GRAPH/ANIM/GIF2FLI.TOS

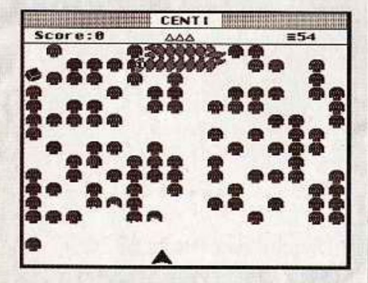
▼▼▼▼▼

✓ Gemview Aide 2.32
STF/STE/TT/Falcon (>=640x400)

Aide en ligne réalisée sous Diderot (et en français) pour Gemview, ce très complet convertisseur d'images. Cette aide est mise à jour à la version 2.32, mais ça fait déjà un paquet de fonctions documentées en français.
/GRAPH/UTILS/GVW_DID.TOS

Réf. : ST1585 

Jeux



✓ Centi 1.02
STF/STE/TT/Falcon

Il s'agit d'une adaptation GEM du célèbre Centipède, où vous devez abattre un long serpent qui descend inexorablement et se morcelle sous les coups. Un bon passe-temps, réalisé sous forme d'un programme sobre et propre.
/JEUX/ACTION/CENTI102.TOS

▼▼▼▼▼

✓ Falcon Cross
Falcon (True Col)

Le principe de cette adaptation du jeu Gameboy pourrait être rapproché de celui du jeu de pousse-pousse. Les règles sont toutefois différentes. On restera dans le domaine de la réflexion, ce qui n'empêche pas de goûter aux joies des milliers de couleurs sur Falcon.
Programme et doc en anglais.
/JEUX/REFLEXIO/FCROSS.TOS

▼▼▼▼▼

✓ MoveIt 1.5
STF/STE/TT/Falcon (>=640x400)

MoveIt est le désormais classique jeu de Sokoban (ou il faut déplacer les caisses) dans une version GEM ou le graphisme est plus petit que dans le Sokoban original, mais sous fenêtre et sans problème de compatibilité (MagiC, Multitos, Geneva...). Il s'ajoute à la longue liste des jeux 100% GEM réalisés par Dirk Hagedorn et qui s'appelle "Play it again, GEM!".
Jeu et doc en allemand.
/JEUX/REFLEXIO/MOVIT150.TOS

▼▼▼▼▼

✓ Tricky 2.71
STF/STE/TT/Falcon (>=640x400)

Tricky, jeu de Yatzee passé en shareware, a grossi depuis sa version 1.03. Pas aussi beau ni aussi complet que Triple Yahoo, il est maintenant en allemand et anglais, sauve les scores et se configure un peu mieux. Il se jouera très bien si vous aimez ce genre de passe-temps.
Jeu en allemand ou anglais.
/JEUX/REFLEXIO/TRICK271.TOS

▼▼▼▼▼

✓ Alfred Kistenlager...
STF/STE/TT/Falcon

Petit jeu en freeware, assez bien réalisé. Il s'agit du jeu de Sokoban, qui démarre avec des tableaux différents.
/JEUX/REFLEXIO/AKS.TOS

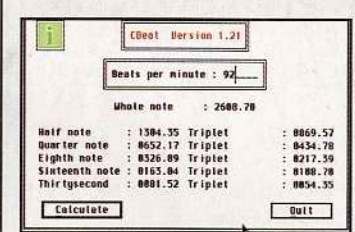
Réf. : ST1586 

Musique

✓ Audio Create 2.6
STF/STE/TT/Falcon 1 Mo (>=640x200)

Audio Create est un bon échantillonneur sonore au format 8 bits et 16 bits (avec écoute sur Falcon). Il reconnaît maintenant le DMA du TT. parmi les autres nouvelles fonctions, il permet d'enregistrer à partir des circuits du Falcon, la lecture en direct to disk sur toutes machines. Il était déjà bon, mais Audio Create a fait là un grand pas en avant !
Programme et doc en français.
/MUSIQUE/SAMPLES/UTILS/AUDCRE26.TOS

▼▼▼▼▼



✓ CBEAT 1.21
STF/STE/TT/Falcon (>=640x200)

Quand on utilise des effets sur des instruments, MIDI ou non, on aura plus d'une fois besoin de calculer une valeur de delay qui soit dans le tempo, par exemple. CBeat est un accessoire qui donnera la durée d'un certain nombre de valeurs de notes en fonction du tempo choisi.
Un indispensable, simple et pratique pour les musicos.
Programme et doc en anglais.
/MUSIQUE/MIDI/DIVERS/CBEAT121.TOS

▼▼▼▼▼

✓ CD Player 1.3d
STE/TT/Falcon

Dernière version du player de CD audio sur CD-Rom d'Alexander Clauss, l'auteur d'OCR. En plus de fonctions avancées (entrée des titres, auteur), il permet d'exporter les données sonores par le bus SCSI. Il utilise Metados (avec drivers supportant les commandes audio, comme ceux de CD Tools). Belle interface, et un logiciel qui comble un manque. Mais attention ! Si votre lecteur ne dispose pas des commandes audio nécessaires, l'enregistrement ne fonctionnera pas.
Programme et doc en allemand et anglais.
/MUSIQUE/CDPLR13D.TOS

A propos de Shareware: C'est un contrat moral qui vous lie avec un auteur pour utiliser son logiciel. Si vous l'avez installé de façon définitive sur votre ordinateur, vous devez alors le rémunérer. Ne l'oubliez pas !

▼▼▼▼▼

✓ MegaPlayer 1.15
Falcon

MegaPlayer est un player de modules soundtracker fonctionnant exclusivement sur Falcon. Il accepte les MOD, mais aussi d'autres formats comme, par exemple, l'OKT d'Amiga, le 669, l'XM et le MTM du PC et le format Digital Tracker. Il supporte les modules compactés en divers formats et utilise le DSP pour produire un son stéréo (49 kHz - 16 bits). Il supporte enfin le drag'n'drop et ne semble pas limité par le nombre de voies.
Programme et doc en anglais et français.
/MUSIQUE/SNDTRACK/PLAYERS/MGPL-115.TOS

Réf. : ST1587 

Programmation

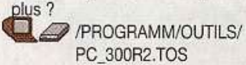
✓ Doc Motorola
STF/STE/TT/Falcon

Cette documentation, réalisée par un suédois sur le processeur 68030, est entièrement en anglais, pèse 340 Ko d'ASCII et regorge d'adresses et de détails d'instructions.
Pour les programmeurs, évidemment.
/PROGRAMM/OUTILS/MOTOROLA.TOS

▼▼▼▼▼



✓ Pure C Shell 3.0r2
STF/STE/TT/Falcon (>=640x400)

Cette version du shell Pure C est vraiment une réussite, et bien plus que les précédentes. Ce shell est vraiment pratique. On peut choisir son éditeur, remplacer l'assembleur de Pure C par un autre assembleur, utiliser l'aide en ligne de Pure C, définir le chemin de l'éditeur de ressources. Créer et modifier un projet peut se faire en cliquant directement sur les noms des fichiers. Maintenant en look 3D, avec aide ST-Guide et de multiples nouveaux raccourcis, pop-ups et fonctions.
Bref, un bijou ! Qu'est-ce que vous voulez de plus ?

/PROGRAMM/OUTILS/PC_300R2.TOS

Réf. : ST1588 

✓ Sysgem Pure C 2.01
STF/STE/TT/Falcon

C'est pour les programmeurs : il s'agit de la dernière version d'une biblio GEM pour le Pure C. C'est en allemand, mais il y a une aide

Bon de commande

Conditions de vente:
50 F la disquette / 200 F les 5 disquettes / 500 F les 15 disquettes.
Attention!
En cas de références comportant plusieurs disquettes (=1, =2,etc), vous devez obligatoirement multiplier 50 F par le nombre de disquettes.

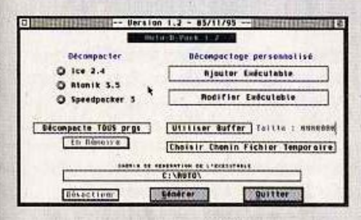
Références (par ordre croissant SVP)							Titres ou descriptions	Prix
S	T	X	X	X	X	X	EXEMPLE	XX F
STMAG N°101							Frais de port	15 F
							Total	

Nous vous rappelons que la quasi totalité des produits du domaine public n'est pas traduite.
Les produits disponibles en français sont indiqués à chaque fois.

en ligne au format Aide Pure C et au format ST-Guide (en allemand également...)
/PROGRAMM/SOURCES/C/SGEM201C.TOS

Réf. : ST1589 

Utilitaires



✓ Auto-D-Pack 1.2
STF/STE/TT/Falcon (>=640x200)
Cette application, de réalisation française, sert à décompacter automatiquement, en mémoire ou sur disque, les programmes et fichiers compactés avec des packers. Indispensable sur TT et Falcon, où le lancement de programmes packés génère souvent des plantages, Auto-D-Pack trouvera largement son utilité sur toute la gamme Atari.
Programme et doc en français.
/UTILS/COMPACT/PACKERS/A-D-P_12.TOS

▼▼▼▼▼

✓ Pac Shell 2.63
STF/STE/TT/Falcon (>=640x200)
Si vous utilisez des archiveurs tels que LZH, ZOO ou ARC, vous avez remarqué que chacun demande des paramètres et, bien évidemment, aucun d'entre eux n'utilise les mêmes.
Pac Shell est donc là pour vous aider. Il se présente comme un véritable bureau dédié à la gestion des fichiers archives. Toutes les opérations se font à la souris et cela devient un véritable plaisir de manipuler tous ces archiveurs a priori si rébarbatifs !
Shareware en anglais.
/UTILS/COMPACT/PACSH263.TOS

Réf. : ST1590 

✓ Driver BJ30 3.04
STF/STE/TT/Falcon
Même si cette version 3.04 fait suite à une 3.1, il s'agit bien de la toute dernière version du driver Canon BJ30 pour Gdos et Speedo, revu et corrigé par Thierry Rodolfo, grand spécialiste en la matière.
Cette version inclut le CPX modifié évoqué par Marc Abramson dans le STMAG n° 100.
/UTILS/SYSTEM/BJ30_34.TOS

▼▼▼▼▼

✓ Driver BJC4000 3.04
STF/STE/TT/Falcon
Même si cette version 3.04 fait suite à une 3.1, il s'agit bien de la toute dernière version du driver Canon BJC4000 pour Gdos et Speedo, revu et corrigé par Thierry Rodolfo, grand spécialiste en la matière.
Cette version inclut le CPX modifié évoqué par Marc Abramson dans le STMAG n° 100.
/UTILS/SYSTEM/BJC4M_34.TOS

▼▼▼▼▼

Bon de commande

Nom

Prénom

Adresse

Code Postal

Ville

Pays

Ci-joint mon règlement par :

❑ **Chèque** ❑ **Mandat**

à l'ordre de :

DISKIMAGE

135, rue du Faubourg Saint-Denis - 75010 Paris

❑ **Carte Bleue**

N° Carte :

Date expiration :

Signature obligatoire :

✓ Driver KXP 4400 3.04
STF/STE/TT/Falcon
Même si cette version 3.04 fait suite à une 3.1, il s'agit bien de la toute dernière version du driver Panasonic KXP 4400 pour GDOS et Speedo, revu et corrigé par Thierry Rodolfo, grand spécialiste en la matière.
Cette version inclut le CPX modifié évoqué par Marc Abramson dans le STMAG n° 100.
/UTILS/SYSTEM/KXP44_34.TOS

▼▼▼▼▼

✓ Driver LBP 8 IV 3.04
STF/STE/TT/Falcon
Même si cette version 3.04 fait suite à une 3.1, il s'agit bien de la toute dernière version du driver Canon LBP 8 IV pour GDOS et Speedo, revu et corrigé par Thierry Rodolfo, grand spécialiste en la matière.
Cette version inclut le CPX modifié évoqué par Marc Abramson dans le STMAG n° 100.
/UTILS/SYSTEM/LBP84_34.TOS

▼▼▼▼▼

✓ Driver Texas MW 3.04
STF/STE/TT/Falcon
Même si cette version 3.04 fait suite à une 3.1, il s'agit bien de la toute dernière version du driver Texas pour GDOS et Speedo, revu et corrigé par Thierry Rodolfo, grand spécialiste en la matière.
Cette version inclut le CPX modifié évoqué par Marc Abramson dans le STMAG n° 100.
/UTILS/SYSTEM/TEXAS_34.TOS

▼▼▼▼▼

✓ Text Tools 07
STF/STE/TT/Falcon
Complément indispensable des Mupfel Tools, ces applications avec paramètres permettent de traiter les fichiers textes avec des commandes écrites spécifiquement pour Atari.
En vrac, on peut transformer un fichier texte au format First Word, ou utiliser GDOS pour faire des sorties.
Une commande permet aussi de rechercher des commandes 'escape' dans un texte afin de les éliminer.
Un complément indispensable aux Mupfel Tools...
Shareware allemand.
UTILS/SHELLS/TEXTTL07.TOS

Réf. : ST1591

✓ BoxKite 1.73
STF/STE/TT/Falcon (Ttes Rés.)
BoxKite est un très bon sélecteur de fichiers, proche de Selectric par certains côtés et d'UIS par d'autres. La doc, volumineuse mais en allemand, fourmille d'astuces. BoxKite s'adapte parfaitement à toutes les résolutions. Il peut maintenant s'ouvrir en fenêtre GEM (mais pas encore de fonction multi-sélecteurs). Et encore bien d'autres nouveautés...
Programme et doc en allemand.
/UTILS/FICHIERS/BKITE173.TOS

▼▼▼▼▼

✓ Driver Epson LQ 3.04
STF/STE/TT/Falcon
Même si cette version 3.04 fait suite à une 3.1, il s'agit bien de la toute dernière version du driver Epson LQ pour GDOS et Speedo, revu et corrigé par Thierry Rodolfo, grand spécialiste en la matière.
Cette version inclut le CPX modifié évoqué par Marc Abramson dans le STMAG n° 100.
/UTILS/SYSTEM/EPSOLQ34.TOS

▼▼▼▼▼

✓ Driver Stylus 800 3.04
STF/STE/TT/Falcon
Même si cette version 3.04 fait suite à une 3.1, il s'agit bien de la toute dernière version du driver Epson Stylus 800 pour GDOS et Speedo, revu et corrigé par Thierry Rodolfo, grand spécialiste en la matière.
Cette version inclut le CPX modifié évoqué par Marc Abramson dans le STMAG n° 100.
/UTILS/SYSTEM/ST800_34.TOS

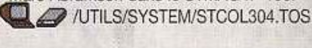
▼▼▼▼▼

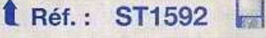
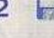
✓ Driver Stylus 800 plus 3.04
STF/STE/TT/Falcon
Même si cette version 3.04 fait suite à une 3.1, il s'agit bien de la toute dernière version du driver Epson Stylus 800+ pour GDOS et Speedo, revu et corrigé par Thierry Rodolfo, grand spécialiste en la matière.
Cette version inclut le CPX modifié évoqué par Marc Abramson dans le STMAG n° 100.
/UTILS/SYSTEM/ST800P34.TOS

▼▼▼▼▼

✓ Driver Stylus Color Pro 3.04
STF/STE/TT/Falcon
Même si cette version 3.04 fait suite à une 3.1, il s'agit bien de la toute dernière version du driver Epson Stylus Color Pro pour GDOS et Speedo, revu et corrigé par Thierry Rodolfo, grand spécialiste en la matière.
Cette version inclut le CPX modifié évoqué par Marc Abramson dans le STMAG n° 100.
/UTILS/SYSTEM/STCOLP34.TOS

▼▼▼▼▼

✓ Driver Stylus Color 3.04
STF/STE/TT/Falcon
Même si cette version 3.04 fait suite à une 3.1, il s'agit bien de la toute dernière version du driver Epson Stylus Color pour GDOS et Speedo, revu et corrigé par Thierry Rodolfo, grand spécialiste en la matière.
Cette version inclut le CPX modifié évoqué par Marc Abramson dans le STMAG n° 100.

/UTILS/SYSTEM/STCOL304.TOS


Réf. : ST1592 

✓ Driver HP 500 C 3.04
STF/STE/TT/Falcon
Même si cette version 3.04 fait suite à une 3.1, il s'agit bien de la toute dernière version du driver Deskjet couleur pour GDOS et Speedo, revu et corrigé par Thierry Rodolfo, grand spécialiste en la matière.
Cette version inclut le CPX modifié évoqué par Marc Abramson dans le STMAG n° 100.
/UTILS/SYSTEM/HP500C34.TOS

▼▼▼▼▼

✓ Driver HP 510 3.04
STF/STE/TT/Falcon
Même si cette version 3.04 fait suite à une 3.1, il s'agit bien de la toute dernière version du driver Deskjet 510 pour GDOS et Speedo, revu et corrigé par Thierry Rodolfo, grand spécialiste en la matière.
Cette version inclut le CPX modifié évoqué par Marc Abramson dans le STMAG n° 100.
/UTILS/SYSTEM/HP510_34.TOS

▼▼▼▼▼

✓ Driver HP 550 C 3.04
STF/STE/TT/Falcon
Même si cette version 3.04 fait suite à une 3.1, il s'agit bien de la toute dernière version du driver Deskjet 550C pour GDOS et Speedo, revu et corrigé par Thierry Rodolfo, grand spé-

cialiste en la matière.
Cette version inclut le CPX modifié évoqué par Marc Abramson dans le STMAG n° 100.
/UTILS/SYSTEM/HP550C34.TOS

▼▼▼▼▼

✓ Driver HP 4L 3.04
STF/STE/TT/Falcon
Même si cette version 3.04 fait suite à une 3.1, il s'agit bien de la toute dernière version du driver HP Laserjet 4L pour GDOS et Speedo, revu et corrigé par Thierry Rodolfo, grand spécialiste en la matière.
Cette version inclut le CPX modifié évoqué par Marc Abramson dans le STMAG n° 100.
/UTILS/SYSTEM/HP_4L_34.TOS

▼▼▼▼▼

✓ Driver HP 4P 3.04
STF/STE/TT/Falcon
Même si cette version 3.04 fait suite à une 3.1, il s'agit bien de la toute dernière version du driver HP Laserjet 4P pour GDOS et Speedo, revu et corrigé par Thierry Rodolfo, grand spécialiste en la matière.
Cette version inclut le CPX modifié évoqué par Marc Abramson dans le STMAG n° 100.
/UTILS/SYSTEM/HP_4P_34.TOS

▼▼▼▼▼

✓ Menu Info 2.41
STF/STE/TT/Falcon (Ttes Rés.)
Version 2.41 de Menu Info, utilitaire permettant d'afficher diverses infos système dans la barre des menus (Date, heure, Cookies, RAM, etc.). Aide en ligne sous ST-Guide.
Programme et doc en allemand.
/UTILS/SYSTEM/MINF241.TOS



✓ A La Card 1.3
STF/STE/TT/Falcon/MM
A La Card est un utilitaire sympathique qui permettra à l'interpréteur GFA Basic 3.xx de fonctionner dans les résolutions supérieures à 16 couleurs (256, 32768, 65536 ou 16 millions (Falcon et/ou cartes graphiques).
Il a été testé sur Falcon et sur ST, Mega STE, TT (et sous MagiCMac) avec cartes graphiques Spektrum (TC), Crazy Dots (TC) et Nova (TC). Il fonctionne peut-être avec d'autres cartes.
/UTILS/SYSTEM/ALACRD13.TOS

▼▼▼▼▼

✓ Diderot 1.13
STF/STE/TT/Falcon 1Mo
Voici la version 1.13 de Diderot, réalisé par David René, qui est une aide en ligne hypertexte qui fonctionne avec SpeedoGdos. Réalisé sous Big, il est doté de quelques fonctions sympathiques comme l'impression des pages et l'utilisation conjointe d'Ultimate Tracker pour travailler en musique.
Programme et doc en français.
/UTILS/DIVERS/DIDRO113.TOS

▼▼▼▼▼

✓ Newdesk AID 1.0
STF/STE/TT/Falcon (>=640x400)
Vous ne maîtrisez pas vraiment la structure du NEWDESK.INF ? Alors cette aide en ligne, au format Diderot, pourra vous rendre de grands services.
Aide en français.
/UTILS/SYSTEM/NEWD_AID.TOS

▼▼▼▼▼

✓ ST Report 1144
STF/STE/TT/Falcon/MM
Encore un magazine électronique, abordant diverses infos glanées dans le monde Atari.
/UTILS/DIVERS/STR1144.TOS



✓ Freedom 1.15D
STE/TT/Falcon
Freedom, dont voici la version 1.15 (allemande, malheureusement !), est un sélecteur de fichiers se rapprochant de Selectric (pour prendre une référence), à ceci près qu'il est non préemptif et se comporte comme une fenêtre ou un dialogue normal. Sa taille est adaptable à loisir et il offre diverses fonctions avancées. Cette archive contient la version shareware et la version de démo.
Shareware allemand.
/UTILS/SYSTEM/FRDM115D.TOS

▼▼▼▼▼

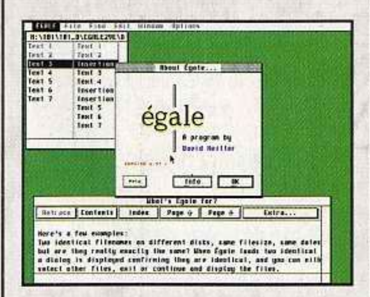
✓ Stoop 1.05
Falcon
Stoop est un gestionnaire de boot pour Falcon uniquement. Outre les NEWDESK.INF, les programmes AUTO, les accessoires et CPX, il peut gérer aussi d'autres fichiers comme les ASSIGN.SYS (jusqu'à 20 types de fichiers). Hormis une foule de petites fonctions plus sympathiques les unes que les autres, il fonctionne comme un sélecteur de boot traditionnel.
Programme et doc en anglais.
/UTILS/SYSTEM/STOOP105.TOS

Réf. : ST1595 



✓ Disk Sort 1.1
STF/STE/TT/Falcon
Disk Sort offre une fonction déjà disponible sous divers utilitaires (X-Boot, NeoDesk, etc.) mais, pour celui qui ne possède pas ces derniers, il va permettre de modifier l'ordre réel des fichiers dans un répertoire. Idéal pour fixer l'ordre dans lequel seront chargés les programmes en dossier AUTO sans copie préalable dans un dossier de transition.
Programme et doc en allemand, très très simple.
/UTILS/FICHIERS/DIRSRT11.TOS

▼▼▼▼▼



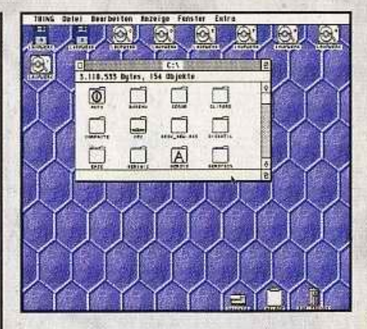
✓ Egale 2.9E
STF/STE/TT/Falcon
Dernière version, et en anglais, de ce programme qui permet de comparer et d'éditer deux fichiers. La programmation est entièrement sous GEM et l'interface est limpide. On peut copier des blocs, ajouter des lignes, etc. De plus, on peut maintenant ouvrir des fenêtres monofichier. Et cette version, comme les précédentes, apporte encore toute une série de petits plus.
Shareware allemand en anglais.
/UTILS/DIVERS/EGALE29E.TOS

Réf. : ST1596 

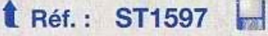
✓ Thing Bckgrnd Coll. 1
STF/STE/TT/Falcon (>=640x200)
Au format IMG, divers motifs pouvant être chargés sous Thing comme texture de fond de bureau.
/UTILS/SYSTEM/TBC_01.TOS

▼▼▼▼▼

✓ Thing 1.00D
STE/TT/Falcon (>=640x200)
Version 1.0, cette fois en allemand, de cet



excellent bureau alternatif de taille moyenne, mais avec pas mal de fonctions avancées (icônes, applications installables dans les menus, gestion de fichiers avec Kobold, etc.). N'aura pas la puissance d'un Gemini mais propose, avec des idées empruntées à Ease, un environnement très intéressant.
Programme et doc en allemand.
/UTILS/SYSTEM/THIN100D.TOS



OFFRE EXCEPTIONNELLE - DISKIMAGE











■ Logiciels :
- Autoswitch (STE, TT, Falcon) : 489 F
- Screen Blaster 3 (Falcon) : Carte graphique pour Falcon.
Interne : 349 F • Externe : 489 F
- Fdrum (Falcon) : Logiciel de musique : 499 F
- Musicom 2 (Falcon) : Échantillonage/musique : 589 F
- Pack musique (FDrum + Musicom 2) (Falcon) : 990 F
- Locate it (ST,TT,Falcon) : Logiciel de traduction Français/Allemand : 349 F
- UVK (ST, TT, Falcon) : Dernière version (v.6.0) du célèbre anti-virus : 199 F
- Néon Graphics 3D (Falcon avec disque dur, 4Mo RAM et co-pro.) : Création d'image de synthèse : 2489 F.
- Apex Media (Falcon) : morphing, retouche d'image : 1289 F
- Overlay 2 (ST, TT, Falcon) : 1289 F
- Digital Tracker v1.2 (Falcon) : 389 F
- Data Disk Digital Tracker : 99 F
- Pack Digital Tracker+Data Disk : 449 F

■ Collection Poch'Express :
(logiciels complets fournis sous enveloppe licence avec mini-manuel et aide en ligne)
- Publishing Partner 2.1 Light + PhotoLab : PP 2.1 en version complète pour imprimantes matricielles et laser plus un logiciel de retouche d'images performant.
Configuration minimale requise : Atari ST/STE/TT, TOS 1.2 ou supérieur, 1 Mo Ram (2 Mo et écran monochrome pour PhotoLab). ~~990,00 FF~~ 349,00 FF
- Publishing Partner 2.1 Junior : PP 2.1 en version complète uniquement pour imprimantes matricielles. Configuration minimale requise : Atari ST/STE/TT, TOS 1.2 ou supérieur, 1 Mo Ram.
~~390,00 FF~~ 249,00 FF
- PPM 2.1 Light seul : 299 F

■ Bibliothèque :
- Livre "Mise en page et conception graphique" : 149 F
- Reliure ST Mag (10 revues) : 65 F

■ Fontes/Polices :
- Coffret polices Gold : 349 F
- Coffret polices Office : 349 F
- Polices "Star-Trek" : 189 F
- Speedo GDOS version 5.0c (disque dur obligatoire) : 439 F
- Pack Speedo 5 + 2 jeux de polices (disque dur obligatoire) : 990 F

■ Jeux Atari :
- Bomb'X (ST) : 69 F (Port compris)
- Dal'X (ST) : 69 F (Port compris)
- Disc (ST) : 49 F (Port compris)
- Alpha Waves (ST) : 49 F (Port compris)
- Sliders (ST) : 49 F (Port compris)
- Wizzball (ST) : 49 F (Port compris)
- Moktar (ST) : 64 F (Port compris)

■ Câbles :
- ST/TV ou moniteur couleur Peritel : 99 F
- ST/Minitel + Sapristi : 65 F (port compris)
- Mega STE ou Falcon / Minitel + Sapristi : 115 F (port compris)
- Adaptateur câble 25 broches en 9 broches : 49 F (port compris)

■ CD-Rom
- Power CD (compilation sharewares - ST,TT,Falcon) : 189 F
- CD-Rom 1000 images X au format GIF : 99 F
- CD "Skyline Deluxe" (compil. sharewares - ST,TT,Falcon) : 249 F
- CD WhiteLine Transmission (compil. spéciale Falcon) : 249 F
- Crawly Crypt 1, compil shareware (Stf/Ste/TT/Falcon) : 249 F
- Crawly Crypt 2, compil shareware (Stf/Ste/TT/Falcon) : 249 F
- Crawly Crypt 1&2, compil shareware (Stf/Ste/TT/Falcon) : 469 F
- CD-Rom spécial Ray-Tracing : 89 F
- CD-Rom spécial PAO : 99 F
- CD-Rom spécial Dessin : 99 F
- CD-Rom spécial Music Workstation : 79 F
- CD-Rom spécial Communications : 89 F
- CD-Rom spécial Business Pack : 79 F
- CD-Rom spécial Tex Power Pack : 99 F
- CD-Rom spécial Démo Falcon : 79 F
- CD-Rom spécial ST Démo : 79 F
- CD-Rom spécial Jeux couleurs : 79 F
- CD-Rom spécial Jeux monochromes : 79 F

Tous les CD-Rom spéciaux sont des compilations de sharewares.

■ Offre exceptionnelle : Calligrapher Pro 3.0 Gold Plus (ST, TT, Falcon)
990 F au lieu de 3100 F ! (Frais de port : 30 F)

Pour profiter de cette promotion, retournez sans attendre votre bon de commande et votre règlement à :
Diskimage - 135, rue du Faubourg St-Denis - 75010 Paris

Les premiers arrivés seront les premiers servis !

Livraison sous 10 jours. Envois en recommandé uniquement.
Offres exceptionnelles dans la limite des stocks disponibles.
Les produits ne sont ni repris, ni échangés.
Les commandes non satisfaites seront retournées avec les règlements correspondants.

Bon de commande à retourner accompagné de votre règlement à : Diskimage 135, rue du Faubourg St-Denis - 75010 Paris

Je commande le(s) produit(s) suivant(s) :
1°)........................ Je paye : .... FF
2°)........................ Je paye : .... FF
3°)........................ Je paye : .... FF
4°)........................ Je paye : .... FF
Indiquez votre configuration : Total de ma commande : .... FF
.... Frais d'expédition : ....20,00 FF
Total à régler : ....FF
Nom .... Prénom ....
Adresse ....
CP .... Ville .... Pays ....
Je règle par : ❑ Chèque ❑ Mandat à l'ordre de Diskimage
❑ Carte Bancaire N° .... Expire : .... Signature :

ST MAG 101

SCAP

PROMOS FOLLES

DISQUES DURS

Pour Falcon

Disques Fujitsu spécialement conçus pour l'audio & la vidéo, recommandés par Steinberg

540 Mo SCSI externe 1990 Frs
1 Go SCSI externe 2790 Frs



Pour ST, STE

Disques en boîtiers externes, livrés avec la célèbre interface ICD LINK II, capable de gérer les CD-ROM.

240 Mo SCSI externe 1990 Frs
340 Mo SCSI externe 2190 Frs



LOGICIELS

Tableur graphique puissant LDW (port 30frs) **90 Frs**
Traitement de textes LE REDACTEUR (port 30frs) **90Frs**

DES DIZAINES DE JEUX POUR ATARI
à partir de **75 Frs**



Tabby

Tablette graphique pour Atari, elle remplacera bien vite votre souris
Format 170x140mm – Port 50 Frs

590,00 Frs

ECRANS COULEUR

Pour toute la gamme ST, STE
ECRANS RVB-PERITEL



790 Frs
Port 150frs

CD-ROM

CD-ROM Quadruple vitesse TOSHIBA
SCSI EXTERNE avec CD TOOLS en français

1990,00 Frs
Port 150frs

OCCASIONS

Très nombreux matériels, logiciels d'occasion.
Des affaires tous les jours
Appelez-nous...



REPRISES

Reprise de votre ancien matériel pour l'achat de neuf, ou reprises sans rachat d'autres matériels
Reprise d'ATARI pour l'achat de PC 486 ou Pentium.
Exemple de PC :

Pentium 90: 8 Mo - 540 Mo
Carte son - CD Rom Quadruple vitesse **9750F**

Ouvert du mardi au samedi
de 9h30 à 19h
Métro Saint-Denis
Porte de Paris



Pour Commander :
Règlement par chèque
ou Carte Bleue
Garantie de livraison rapide

18, bd Marcel Sembat
93200 Saint-Denis
Tél : 48.13.12.34
Fax : 48.13.1235